nový **CD-ROM a dárek**

EXCALIBUR

číslo 69 • cena: 150 Kč

240 her na CD

Nejlepší hry:

- Lands of Lore 3
- Heroes of Might & Magic 3
- Mechwarrior 3
- Heavy Gear 2
- Rollcage
- SBK

Nové rubriky:

- dívčí zóna
- prckův dudlík
- hard sektor
- technologie
- pc news
- in - out
- on - line
- jiný svět
- mimo zájem

CD-ROM EXCALIBUR 69

bonus: sportovní hry EA Sports, mnoho užitečných programů, emulátory, shareware hry, reportáže

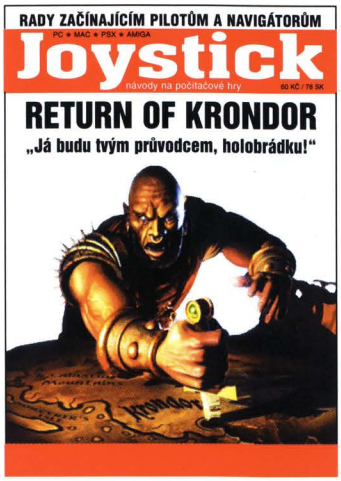
Tomb Raider 3: South Pacific | Virtual Woman | Half-Life

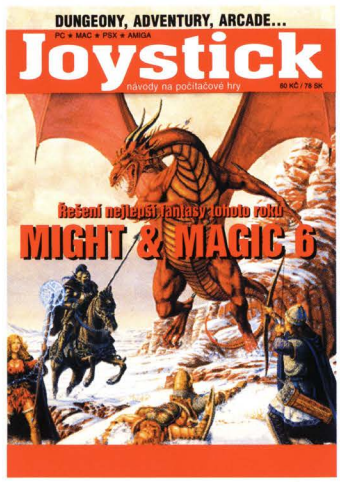
Hratelné demoverze her:

Aliens vs Predator (Alien), Descent 3, Piranha, FIFA 99, Half-Life, Imperialism 2, NBA Live 99, Machines, NHL 99, Rival Realms, Starsiege, RollerCoaster Tycoon, Thief: The Dark Project, Tomb Raider 3: South Pacific, Turok 2, Uprising 2, Virtual Tennis, WCW Nitro

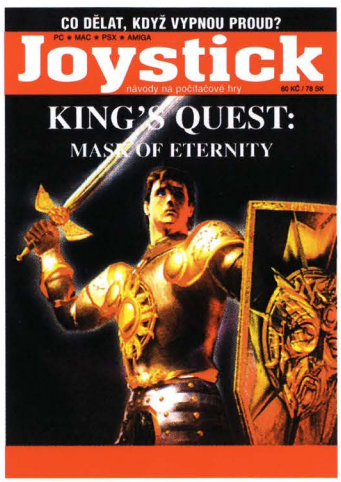
9 771210 112005 69

Stále stejná hra, stejná hra, stejná hra...





...přihořívá, přihořívá...



...Joystick!

Hra je dobrý sluha, ale zlý pán. Nenech si poroučet od strojů!

Proti nadvládě a zvůli některých počítačových her nastupuje protizbraň: Joystick, návodový časopis počítačových her všech platforem. To by bylo, abychom si nechali poroučet od strojů! První číslo měsíčníku Joystick bylo u tohoto Excaliburu, druhé číslo vyjde za měsíc na konci dubna. Joystick bude stát na stánku 60 Kč, předplatitelé ho budou mít za 50 Kč. Staň se předplatitelem Joysticku i Ty! Předplatné na 12 čísel stojí jen **600 Kč**, doporučeně 840 Kč. Jdi a zaplať předplatné na nejbližší poště. Pojď a přidej se k nám!

Platbu proveď složenkou „C“ (k dostání na poště). Adresát: PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.

Dotazy: tel. 02 / 66 71 23 15 - 6

Hráči a čtenáři,

toto číslo by mělo bezpochyby začínat omluvou. Omluvou za více než půlroční vynucenou přestávku ve vycházení, která se nejvíce dotkla především našich předplatitelů (tímto jim skládáme hold a díky za pevné nervy).

Ale vše špatné je k něčemu dobré. Dobu, po kterou se Excalibur neobjevil, jsme nestrávili v nečinnosti, ale prací nad věcmi souvisejícími s hrami a samozřejmě s vámi. Více se dozvíte na str. 64.

Na tomto místě mi nezbývá, než přivítat staré i nové čtenáře nad novou tváří Excaliburu. Opět došlo k několika změnám a vylepšením, která vás doufejme potěší. Poučili jsme se z vlastních i cizích chyb a zkusili najít "jiný" pohled na věc, než je k vidění jinde (mj. zajímavější a pestřejší recenze, časopis přístupný každému). Dejte nám vědět, do jaké míry se nám to povedlo.

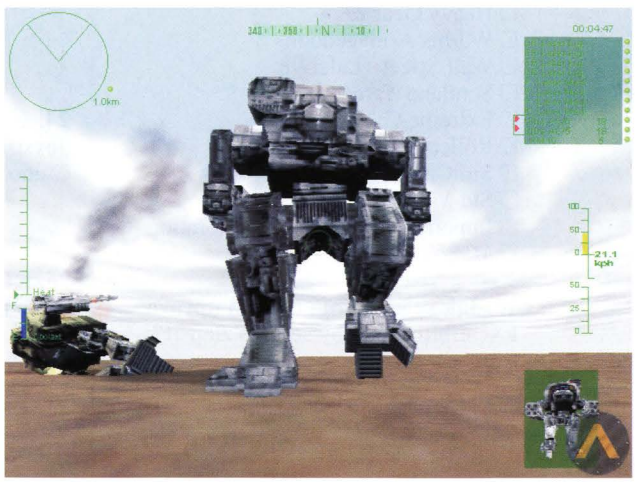
Pavel Žďárek, šéfredaktor

Lands of Lore 3

Očekávané pokračování úspěšného dungeonu z dílny Westwood Studios dorazilo přes oceán i do Excaliburu. Přinášíme vám originální recenzi od našich zahraničních spolupracovníků, která by vás měla přesvědčit, že Lands of Lore 3 stojí opravdu za to. Navíc to není jediná fantasy sága v čísle... **(strana 6)**

Mechwarrior 3

Nejlepší simulátor Mechů všech dob? Jak dopadne souboj mezi aktuálními hity Heavy Gear 2, Starsiege a právě zmiňovaným Mechwarriorem? Odpovědi naleznte uvnitř čísla. Byla by škoda výsledek prozradit již na tomto místě, ale věřte, že po grafické stránce je Mechwarrior 3 úžasnou záležitostí. Vyzýváme proto všechny piloty, aby neváhali a četli dál, protože právě tento měsíc se pro ně stává rájem na Zemi. Tři simulátory v jednom měsíci - to je panečku silný kafe. Silná Mechovská trojka na stránkách Excaliburu! **(strana 20)**



Mechwarrior 3 představuje propracovaný svět Battletechu.

OBSAH

Co najdete v časopise a CD

časopis

RECENZE.....6
Alpha Centauri 42
Extreme G 2 32
Heavy Gear 2.....24
Heroes of Might and Magic 3 10
Imperialism 2.....44
Lands of Lore 3 6
Mechwarrior 3 20
Resident Evil 2 14
Rollcage.....38
Scotland Yard 30
Sim City 3000.....40
Starsiege 22
Superbike World Championship..17
Wall Street Trader 98.....28
Worms Armageddon.....26

V PŘÍPRAVĚ 48

TECHNOLOGIE....58
Grafické karty.....58
ON-LINE 62
HARDSECTOR 60
PC NEWS.....61
JINÝ SVĚT 63

RUBRIKY
OBSAH.....3
ANKETA 4
REDAKTOŘI, AUTOŘI.....5
MIMO ZÁJEM.....46
ZAMĚŘENO NA 52
IN-OUT 64
PRCKŮV DUDLÍK 65
DÍVČÍ ZÓNA 66
PLAKÁT 33-36

NÁVODY .....(JOYSTICK 1)
Civilization 38
Commandos.....18
Final Fantasy 7 22
Grand Theft Auto 36
Heart of Darkness.....26
Horké Léto.....43
Lands of Lore 2 4
Last Rites.....44
Mortal Kombat 4 16
Premier Manager '98.....25
Quake 2 25
Quenn: The Eye.....32
Soldiers at War 15
Spec Ops.....43
World Cup 98 14
TIPY & TRIKY 46

Návody najdete v časopise Joystick číslo 1, který byl přiložen u tohoto Excaliburu. Bude vycházet měsíčně a můžete si ho zajistit pomocí výhodného předplatného (viz strana 2).

Redakční citát měsíce:
„Jsem snad králík?"
- Martin Ludvík

CD-ROM

NHL 99: Hokejová legenda se prezentuje i na našem CD. Netřeba nic dodávat.

FIFA 99: Fotbal „par excaliburance" pro všechny milovníky realistických a zábavných sportů.

NBA Live 99: Další sportík je určen malým bílým mužům, co neumějí skákat, k léčbě komplexů.

Rollcage: Úžasný zážitek v turbínách naprostého rychlostního orgasmu. Čtyři kola a smrt v očích.

Thief: Nejpropracovanější simulátor zloděje, který potěší všechny milovníky fantasy.

Tomb Raider 3: South Pacific: Koupáníčko v pacifiku, to je zážitek! Lara Croft opět v plné síle a plné, opravdu plné, kráse.

▼ nejlepší hry ▼

Lander: Docela originální létavice kořeněná střelbou. Zkuste to a bude vás to bavit.

Starsiege: Demo multiplayeru aktuálního pokračování „Hercí" série. Není to špatné, mohlo to být lepší.

Turok 2: Lov na dinosaury není běžnou součástí lidského života. Součástí našeho CD však ano.

Virtual Tennis: Tenisů zase není tolik, abyste si tento mohli dovolit přehlédnout.

Machines: A také nějaká ta strategie by přišla vhod, říkáte? Dobrá. Tady jedna je.

Alien vs Predator: Konečně máte příležitost vychutnat si, jaké to je být vetřelcem. Chramst!

...A další hratelné verze her, shareware, obrázky, ikony, šetřiče obrazovek, hymny států...

EXCALIBUR. Časopis počítačových her. Založeno 1990. ISSN 1210-1125. MK ČR 5786, MIČ 47129. **Vydavatel:** Martin Ludvík (ml). **Šéfredaktor:** Pavel Žďárek (-pž-). **Zástupce šéfredaktora:** Michal Strnad. **Autoři:** Šimon Záruba, Tomáš Staněk, Petra Zlámalová, Bára Kalistová, Marek Dubina, Dalibor Sosna (Dadly), Pavel Hacker (Rattle), Michal Jašpr, Miroslav Stodůlka (NINJA), Jan Němeček, Jan Kálal (Super-John), Ondřej Jirsák. **Externí spolupráce:** Jan Stodůlka. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Grafická úprava a layout:** Martin Ludvík. Podávání novinových zásilek povoleno Česká pošta, s.p. OZ přeprava č.j. 727/96 ze dne 22. 2.1996.

Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 1999.

Excalibur nad Excalibur

Vážení přátelé! Chcete, aby Excalibur byl takový, jak jen můžete chtít? Tak využijte této ankety a sdělte nám Vaše představy! Vaše výhra: lepší Excalibur!

1. Jste:
☐ muž ☐ žena

2. Kolik je vám let?
☐ do 15 let ☐ 15-20 ☐ 20 a více

3. Jste:
☐ student ZŠ ☐ student SŠ
☐ student VŠ ☐ pracující
☐ uveďte:

4. Vaše příjmy (v Kč):
☐ do 10 tisíc ☐ nad 10 tisíc
☐ nad 20 tisíc ☐ ještě více tisíc

5. Vlastníte počítač:

6. Vlastníte grafický akcelerátor?
☐ ne ☐ ano (uveďte):

7. Máte přístup na Internet?
☐ ano ☐ ne

8. Napište, prosím, Váš E-mail:
@

9. Jak využíváte počítač?
☐ na hraní ☐ na práci ☐ k výuce
☐ internet ☐ jinak:

10. Jaký druh zábavy máte nejraději?
☐ počítačové hry ☐ internet
☐ divadlo ☐ kino
☐ kluby, disko ☐ TV
☐ něco jiného:

11. Jaké hry nejčastěji hrajete?
☐ akční ☐ strategie
☐ simulátory ☐ RPG
☐ arcade ☐ logické
☐ sport ☐ adventure
☐ jiné:

12. Podle čeho se rozhodujete při koupi hry?
☐ musí to být novinka
☐ podle článků v časopise
☐ podle rad ostatních hráčů
☐ podle doporučení prodavače
☐ podle ceny
☐ doplňte:

13. Kupujete si originál hry a nebo je máte „odjinud"?
☐ kupuji jen originál
☐ občas si koupim originál
☐ mám hry „odjinud"

14. Které rubriky se vám v novém Excaliburu nejvíce líbily? (Můžete zaškrtnout více čtverečků.)
☐ Redaktoři... ☐ Recenze
☐ Mimo zájem ☐ Preview
☐ Zaměřeno na: ☐ Technologie
☐ Hard sektor ☐ PC news
☐ Jiný svět ☐ On-Line
☐ In-Out ☐ Prckův dudlík
☐ Dívčí zóna ☐ Plakát

15. Která recenze v tomto čísle se Vám nejvíce líbila? (Můžete zaškrtnout více čtverečků.)
☐ Lands of Lore 3
☐ Heroes of the Might and Magic 3
☐ Resident Evil 2
☐ Superbike World Championship
☐ Mechwarrior 3
☐ Starsiege
☐ Heavy Gear 2
☐ Worms Armageddon
☐ Wall Street Trader 98
☐ Scotland Yard
☐ Extreme G 2
☐ Rollcage
☐ SimCity 3000
☐ Sid Meier's Alpha Centauri
☐ Imperialism 2: Age of Exploration
☐ *Mimo zájem:* South Park

16. Jak se vám líbí grafická úprava Excaliburu a co by se dalo zlepšit?

17. Co byste rád viděl(a) v Excaliburu?
☐ erotiku ☐ všechno o Tamaře
☐ kulturu ☐ comics
☐ underground ☐ něco jiného:

18. Co chcete od Excalibur CD?
☐ hratelné demoverze her
☐ plné verze starších her
☐ plná verze jedné, novější hry
☐ více shareware
☐ různé legrácky: obrázky, animace...
☐ návody a cheaty
☐ patche a update
☐ Excalibur CD nechci!
☐ něco jiného:

19. Vyhovuje Vám současné ovládání Excalibur CD?
☐ ano
☐ ne, lépe to mají na CD (uveďte):

20. Jaká je pro vás současná cena Excaliburu + CD + dárek:
☐ přijatelná ☐ vysoká
☐ cena nerozhoduje

21. Jaká cena Excaliburu bez CD je pro vás přijatelná:
☐ do 25 Kč ☐ do 29 Kč
☐ do 35 Kč ☐ do 50 Kč
☐ do 70 Kč ☐ do 100 Kč
☐ cena nerozhoduje

22. Chtěl byste dostávat s Excaliburem nějaké dárky?
☐ druhé CD ☐ něco jiného:

23. Líbí se vám návodový časopis Joystick?

24. ...A koupíte si další číslo Joysticku? (Nebo předplatíte?)
☐ ano ☐ ne (uveďte důvod):

25. Které podobné časopisy čtete, jak často a proč?

26. Které jiné časopisy čtete (např. Naše sovy)?

27. Máte rád(a) soutěže?
☐ ano, určitě ☐ někdy ano
☐ je mi to jedno ☐ vůbec ne

28. Chcete:
☐ Excalibur tlustý, ale dražší
☐ Excalibur tenký, ale levnější

29. Koupíte si další číslo?
☐ ano ☐ ne (uveďte důvod):

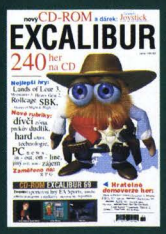
30. Předplatíte si Excalibur?
☐ ano ☐ ne (uveďte důvod):

31. Vaše připomínky, náměty, kritika...
(např. „JSTE JEDNIČKY!")

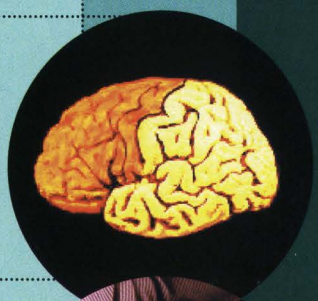
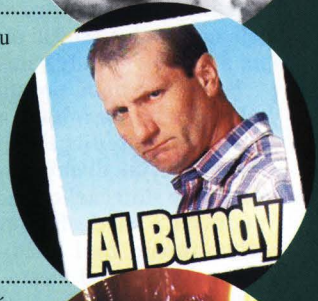
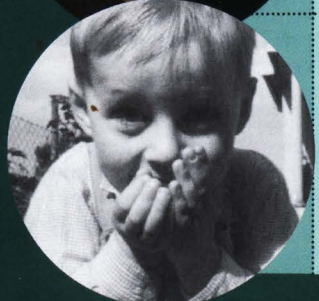
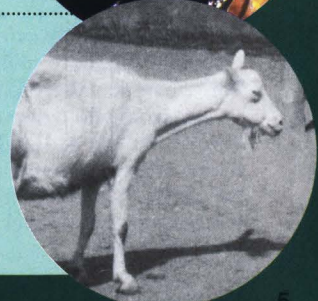
Vyplněnou anketu zašlete na adresu:
Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1

REDAKTOŘI AUTOŘI

Náhled do duší tvůrců Excaliburu



Jelikož jsme toho názoru, že čtenář by měl vědět, kdo pro něj píše, připravili jsme pro vás novou rubriku na pokračování, ve které budeme představovat ty, kteří mají se současným Excaliburem něco společného. Dnes je tu tedy první várka lidí a lidiček. Můžete jim nahlédnout až do duše, kde se mohou ukrývat různé věci. Na přiložených fotografiích pak naleznete naše tváře (vlevo) a naše oblíbené věci a tvory (vpravo). Věříme, že vás naše představovačka zaujme a že se také někde setkáme tváří v tvář, abychom i my mohli poznat vás - naše čtenáře.

FOTOGRARIE	OSOBNÍ DATA	NĚCO O SOBĚ	OBLÍBENÝ OBJEKT	OBLÍBENCI
	Jméno: Pavel Žďárek **Hodnost:** šéfredaktor **Datum zrození:** rok 1977 **Redakční zkratka:** -pž- **Oblíbené hry:** Xevious, Earthsiege 2, Alone in the Dark, Sanitarium **Koníčky:** horor, sci-fi, fantasy **Životní filosofie:** klingon, bajaja, mozek	Nejlepší jsou 80. léta. Tenkrát se točila spousta dobrých filmů a muzika se hrála lepší. I trh počítačových her byl o něčem jiném. Všechno se ale mění. I já jsem se trochu změnil po své dovolené v Racoon City.	Mozek je důležitá a dobrá věc. Bez mozku bychom nebyli nic. Mozek nás odlišuje od zvířat a staví nás na vrchol potravního žebříčku. Je to má oblíbená věc. Nějak mi vyhládlo. Je to moc dobrá věc.	
	Jméno: Šimon Záruba **Datum zrození:** pátek 13th, srpen 1976 **Hodnost:** autor **Přezdívka:** Washer **Koníčky:** zbraně, medvědi, snowboarding, šipky, fotografie, cyberpunk, muzika, strategie **Životní filosofie:** žít a nechat žít	Jít za svým cílem, nenechat do sebe kopat, nikomu, kdo si to nezaslouží, neubližovat a dělat radost sobě i ostatním (nu, já se nepoznávám).	Medvěd. Celoživotní průvodce, vytříbená osobnost, jeden z mých nejlepších přátel.	
	Jméno: Petra Vaněčková **Hodnost:** účetní **Datum zrození:** 20. 5. 1975 **Přezdívka:** Kristina **Koníčky:** móda, knížky, kino, příroda **Životní filosofie:** umět žít naplno	Já bych řekla: „Jsem spokojená, protože konečně už vyšel Excalibur, ale hlavně, je tady jaro, na které se už 3/4 roku těším. Stejně jako na Excalibur (dnes je 4. 3. 99).“ Ale co když je už podzim?!	Tohle je náš pejsek Kim. Na fotce je jako malinké štěňátko, kdy byl nejroztomilejší. Teď, po 13-ti letech, má zase trošku jiné kouzlo.	
	Jméno: Michal Strnad **Hodnost:** zástupce šéfredaktora a šéfkuchař **Datum narození:** 1912 **Přezdívka:** Michael Diaz **Oblíbené hry:** Civilization, Dune 2, Krteček 2 - Den zúčtování **Koníčky:** koníčky a Prckův dudlík **Životní filosofie:** Al Bundy	Jediné, co o sobě chci prozradit, je, že se rád dívám na Ženatý se závazky a Peříčko se Štefánkovou (spíš na Štefánkovou než na Peříčko - to je prostě žrádlo!).	Al Bundy a Jefferson jsou nejlepší!!!	
	Jméno: Marek Dubina **Datum zrození:** duben 1969 **Hodnost:** autor **Přezdívka:** Šejn **Koníčky:** hry, zbraně, filmy **Životní filosofie:** Zákon nade vše	Fascinuje mě cokoliv nadpřirozeného a věnuji se sportovní střelbě. Rád se napiji dobrého moku či posedím s přáteli. Rockovým koncertem taky nepohrdnu a mám vlastní kapelu. Občas si hraji na tajemného a rád lžu.	Odmyslím-li všechny své přítelkyně (to totiž nejsou věci, ale zatraceně pohledné kočky), pak to bude lidská fantazie. A protože se fantazie nedá vyfotit ani nakreslit, vidíte obrázek z mého oblíbeného filmu Aliens.	
	**Jméno:** Martin Ludvík **Hodnost:** vydavatel **Datum zrození:** tajné **Redakční zkratka:** ML **Oblíbené hry:** NHL 99 **Koníčky:** Excalibur **Životní filosofie:** Excalibur	Jsem prý tajemný ML. Tak to tak asi bude. Proto se nic nedozvíte. Jen to, co již dávno víte. Excalibur je nejlepší, ostatní jsou nejhorší. Excalibur je jednička, ostatní jsou dvojka.	Koza - předchůdkyně Tamary. Tamara byla také koza - obrazový záznam nezachován. Tamara byla klidná koza mírné povahy, kterou téměř nic nevyvedlo z míry. Šířila klid do svého okolí.	

rubriku připravil Pavel Ždárek

Copper: Toto je Copper LeGre osobně a v celé své kráse.

Obal: Krabice LOL 3 se pyšní tlamou vašeho nepřítele.

Lands Of Lore 3

Cestičky osudu lidských stvoření jsou nevyzpytatelné

KAPITOLA 1

I sešli se rytíři u stolu hodovního, aby poklábosili o časech starých a legendách všelikých. Gladstone po dlouhé době ožil bujarým halasem a smíchem. Džbány a číše se vyprazdňovaly rychleji, než hostinští stačili otvírat lahve vína a vyvalovat sudy s medovinou.

Po nějaké době povstal rytíř zvučného jména Darghold a přihlásil se o slovo. Ruch utichl a mužové - hrdinové jeden jak druhý - poslouchali slova tohoto statečného kmeta. Ten začal vyprávět o osudech Coppera LeGre, jehož jméno znal každý na všechny světové strany od města i několik mil sídlící. I zavzpomínali válečníci činů odvážných, kterými mladý LeGre město Gladstone zachránil a od zániku odvedl.

Pak Darghold - se zrakem zvlhlým dojetím - zavolal barda sličného, jenž přednesem staré balady ještě více vzpomínku na LeGreho umocnil. A takto bard pěl...

Již stromy odložily svůj háv
a navždy zapadaly sněhem.
Bohyně mrazu usedla na trůn
a v kraji zavládl leden.
Stopy ve sněhu vedou dál,
tesáky tygrů ti v patách jsou.
Pospíchej, neotáčej tvář,
ať nezamrzne tvé srdce,
Coppere LeGre...

Dva muži středního věku a standardní barvy pleti se posadili ke stolu v restauraci situované do zapadlé části města. Objednali si steak a pivo, a pak se počali trochu rozhlížet. Lokál byl prosycen vůní tabáku a z rohu místnosti jim k uším doléhal pomalý rock'n'roll ze starého juke boxu.

Chvíli ticha přerušil jeden z nich, černovlasý s obličejem tvarem podobným poďobané broskvi (říkejme mu třeba Mike).

M: O čem jsi to předtím v autě mluvil?

Druhý si ho prohlédl skrze skla tmavých brýlí (budeme mu říkat Patrick).

P: O nové hře, co se právě dokončuje. Je to naprosto tajný projekt v laboratořích Westwood Studios. Chápeš? Top Secret!!!

M: No, a co jako?

P: Hraješ hry?

M: Jasně!

P: To nevíš, na co celý svět čeká? Co se připravuje za maximální ostrahy? Nevzpomínáš na sérii velice úspěšných dungeonů od Westwoodu? Sérii, která do této chvíle čítala dvě hry a nyní se dokončuje její třetí pokračování....

M: Počkej! Ty myslíš...

Mike vzrušením poposedl.

P: Zapaluje ti to!

M: Ne. To není možný! Ty jsi jí viděl?

Patrick hrdě přisvědčil.

P: Ano. Nejenom, že jsem ji viděl, ale díky svým kontaktům jsem ji i hrál! A to dostatečně dlouhou dobu, abych o ní mohl napsat do novin. Představ si to!!!

M: No ne. Ty jsi hrál Lands of Lore 3?

Patrick zostražitěl.

P: Nemluv tak nahlas. Nemusí to všichni vědět!

M: Ježíši, povídej!!! Jaký to je, o čem to je? Prostě všechno!

Servírka v krátké špinavé sukni jim přinesla jídlo a pití. Patrick se na ní usmál, ale zdálo se, že si ho ani nevšimla. Mike hořel nedočkavostí.

M: Řekneš mi to?

P: Dobře. Nesmíš to ale nikde vyzvonit!

M: Mlčím jako hrob!

KAPITOLA 2

Oslava pokračoval a víno teklo proudem. Ctihodní rytíři se objímali kolem ramen a za zvuku bardovy loutny vzpomínali na staré časy zašlé slávy. Občas skanula nějaká ta slza, když hlas pěv-

ce prořízl vzduch v nápěvu pokračování osudů dobrého Coppera LeGre...

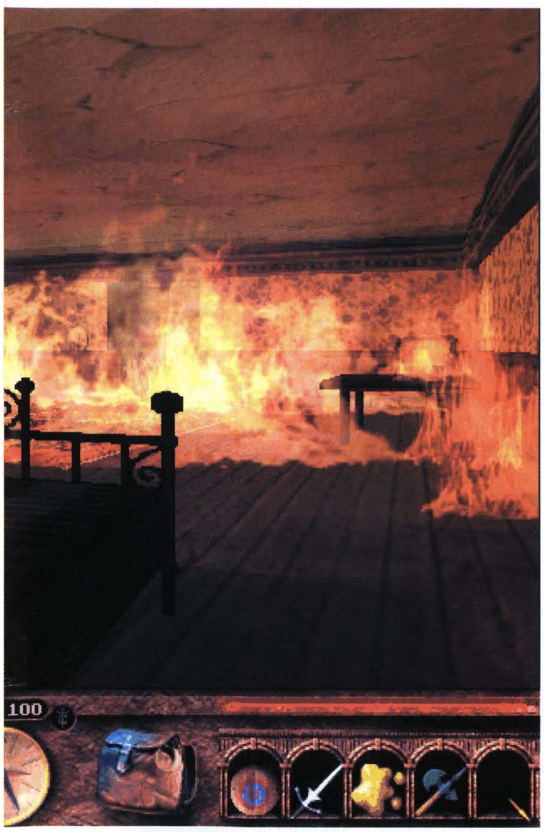
Vzduch rozechvělý dračími křídly,
vražedná krása protíná vzduch.
Nad jícny vulkánů krouží tiše
a spálená torza těl dole v prachu
čekají na úsvit nového slunce Amel,
když otevřená náruč strachu
pohltila všechny poutníky,
kteří zvedli oči jako ty
Coppere LeGre...

Jídlo stydlo, ale Mikovi to bylo jedno.

M: Hraje se v LOL 3 opět za Luthera?

P: Ne. Tentokrát hraješ za napůl člověka a napůl draka, jehož jméno je Copper LeGre. Děj se ale odehrává také ve starém dobrém Gladstonu. Navíc, kromě známého místa, během hry narazíš na některé staré známé z dvojky. Příběh je tedy o Copperovi, jehož rodina byla vyvražděna takovou nechutnou potvorou - něco na způsob nemrtvého psa - která putuje nejen za vyřešením osobního problému s duší, ale i za globálnějším problémem ohrožení celého lidstva.

Věž: Ne každá kráska musí mít pro vaše úkoly pochopení. Co asi tahle?



Dům: Strašidelný dům plný nečekaných překvapení je určen jen silnějším náturám.

Lig: Železný Lig je výborným společníkem do boje.

M: Copak, nějaký zlý kouzelník? To už tu dlouho nebylo!

Mike se ušklíbl a zahryzl do steaku.

P: No, tentokrát jde o narušení rovnováhy a otevření dimenzionálních bran. Na své cestě bude muset Copper projít pět světů, které jsou samozřejmě každý jiný. Všude jsou jedineční nepřátelé, každý svět má vlastní questy a subquesty a vlastního finálního bosse.

M: To bude asi dost obtížný, ne?

P: Neměl jsem příliš času projít vše, ale zdá se, že cest k vyřešení questů a hádanek je několik a tudíž každý hráč má vlastní možnost určit si, jak náročná jeho cesta bude. Někdo se může hrabat v detailech a někdo půjde rovnou na věc.

M: No a o jaké dimenze se jedná?

P: Kromě Gladstonu se hlavní hrdina podívá mezi sopky, což je graficky velice přitažlivý svět - ostatně, ty ostatní taky - zabydlený draky a monstry podobného ohnivého druhu. Z horka ho vysvobodí svět plný ledu a sněhu. Později se podívá do domu hrůzy, kdy se autoři nechali inspirovat panem Lovercraftem. Dům se nachází v podzemí a je plný poltergeistů. Po něm je na řadě dominantní svět uzorpátorů. Asi nejhorší, co do celkové atmosféry, je postkatastrofický svět, kde se to hemží robotickými stvůrami v čele s počítačem!!!

M: To zní jako příšerný zmatek. Neměla být LOL 3 klasickou fantasy?

P: No, autoři se snaží být originální. Bohužel je to někdy na úkor zaběhlým pravidlům. I v LOL 2 byly určité originální prvky. Mám ale pocit, že tentokrát to přeci jen trochu přehnali. Nápadů je tam dostatek, ale nejsou příliš kompaktní. I když záleží na jednotlivých hráčích. Já příliš v lásce samoúčelné míšení žánrů nemám. Navíc hráče, znalého minulého pokračování, čekají mnohá překvapení.

M: To je teda síla!

P: Příběh ovšem není to jediné, co se ve hře změnilo.

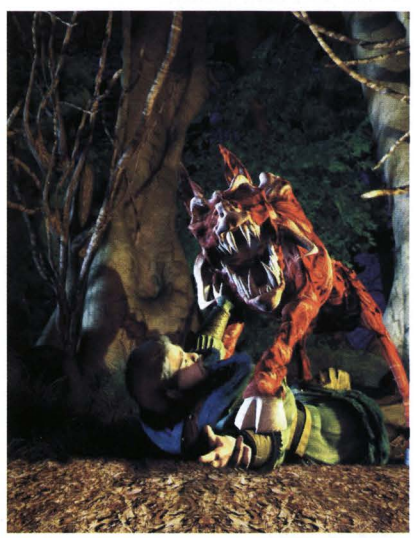
Patrick otevřel plechovku piva a napil se.

KAPITOLA 3

Starý rytíř Ernotson mohutně upil medoviny a hřbetem vráscité ruky si otřel ústa. Meč měl opřený o desku stolu a jeho poloslepé oči šilhaly do šera. Kolem něj bujela zábava, ale on byl myšlenkami zcela jinde. Byl totiž jedním z mála, který znal Copperova vnuka, a tak věděl, co je na těch všech bájích pravdy.

A bard dál pěl...

Temnota a prach, vyhaslé svíce,
duše bloudící temnotou.
Lesk stříbra staví bránu,
jež hrůzy děsu odhání od dveří.
Poznej strach a otevři srdce.
Kde je odvaha a čistý cit,
tam nedojde k neštěstí.
Růže s trny usychá,
Coppere LeGre...



Smrt: Tahle zubatá potvora je vskutku interesantní. Ale nechtěl bych být tím dole...

M: A co se tedy ještě změnilo?

P: Spousta věci. V prvé řadě tu máme spolky (gildy), které nejsou v dungeonech a fantasy hrách žádnou novinkou, ale v sérii LOL ano. Jedná se o klasickou čtveřici spolků - guildu válečníků, kouzelníků, zlodějů a kněžích (kleriků). Copper může kdykoliv do jakéhokoliv z nich vstoupit, a to i do všech najednou. Ve spolcích se trénují dovednosti - magie, boj apod. - a navíc od jedné z gild hrdina obdrží "přítele". "Přítel" je magická bytost, která představuje vlastnosti a dovednosti typické pro zvolený spolek. U mágů je to např. Griselda, která ovládá bojová kouzla. Ta když se naštve, tak dokáže se svou magií divy. Pomůže vám během boje a zároveň vám její přítomnost dodává energii. Navíc má vlastní povahu a komentuje některá dění, takže je s ní celkem zábava. Samozřejmě ne jenom s ní, ale i s ostatními "přáteli". Takový Lig od spolku válečníků taky není špatný.

M: Dá se "přítel" zabít?

P: Sám jsem ho zabít nezkoušel, ale nepřítel ti ho zabít samozřejmě může. Pak se stane, že ti přinejmenším ubude energie. Nového "přítele" si však vzít nemůžeš. Jedinou cestou je oživit toho původního.

M: Jak je to vlastně s magií a předměty?

P: Magie tu samozřejmě je a můžeš se jí mj. také přiučit ve spolku kouzelníků. Metání ohnivých koulí a další oblíbených kouzel je tedy na místě. Co se týče předmětů, došlo k několika změnám. Když něco najdeš a uložíš do inventáře, zjistíš také, k čemu je to dobré. Ne vždy však na první pohled musíš poznat veškeré možnosti využití té které věci. Stejné to je s kouzly, příšerami a dalšími věcmi. Vše je bohatě vysvětlované a popisované, takže se v tom neztratí ani úplný začátečník. S tím souvisí i ovládání.

M: Co je s ovládáním?

P: Změnilo se.

M: A jak?

P: Vlastně nejde ani o příliš zásadní změnu, spíše je dobře vidět. Nejenže je veškeré ovládání provázané a můžeš si mnoho věcí navolit, ale všechno je takové intuitivní a přístupné každému. V principu to znamená, že můžeš zaměstnat více myš (ve stylu starých dobrých dungeonů), nebo si rozdělit práci mezi myš a klávesnici, což je optimální a pro účely hry asi nejlepší. Občas je totiž dobré, když můžeš jednou rukou ovládat úhyby a ústupy, zatímco pomocí myši budeš během akce útočit.

M: Čekal jsem něco úžasnějšího.

Patrick se usmál.

P: Až si to vyzkoušíš v praxi, tak poznáš, co jsem tím myslel.

KAPITOLA 4

Nad věží Gladstonu se začaly kupit červánky. Slunce dokončovalo svůj pravidelný denní pochod, a dole v hodovní síni pokračovala hostina. Právě se otevřely těžké dubové dveře a oči podnapilých a vínem znavených rytířů padly na nejkrásnější poklady Gladstone - mladé dívky z podhradí, které si přišly přivydělat nějaký ten zlaťák. I nejstarší a nejunavenější z rytířů, dokonce i starý Ernotson, si poposedl, aby na svém klíně udělal místo pro měkký dívčí zadeček.

Když bard začal zpívat další sloku balady o hrdinovi Copperovi, poslouchal již málokdo. Většina mužů upřela svou mysl k přítomnosti.

Písečné duny od obzoru k obzoru,
stoletý písek těžší než svědomí.
Ruka s mečem je ztěžklá a hlas,
hlas je nakřáplý žízní.
Umělý mozek uložen v hrobě
zpívá svou píseň o smrti.
Ó, životě, cítíš tu blízkost zkázy?
Nikdo není nesmrtelný
Coppere LeGre...

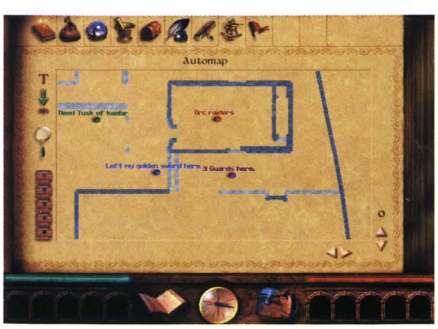
Patrick se opět napil piva a jeho pohled přejel přes pozadí číšnice, která obsluhovala pár na druhém konci lokálu.

M: Je to zajímavý, ale nepřijde mi, že by to byla nějaká bomba.

P: Máš částečně pravdu, ale dneska hry nejsou o originalitě. Je to sice důležitá složka - nakonec i LOL 3 má množství veskrze originálních vylepšení - ale jde o něco jiného. Vezmi si třeba grafiku. Ta je naprosto úžasná. Chyb je v ní minimum a výborně podtrhuje atmosféru příběhu, který je - uznávám - poněkud roztříštěný. Grafiku plnohodnotně doplňuje skvělá hudba. Ta se autorům opravdu povedla. A ani zvuky nejsou k zahození. Nicméně hudba je opravdu silná a patří k těm z mála, které by se daly poslouchat i na samostatném soundtracku.

M: Asi máš pravdu. Ty spolky a "přátelé" jsou vcelku lákavé položky a když se k tomu připočte výborná hudba a grafika, tak to jistě za to stát bude. Ovládání si zmiňoval, ale co třeba systém kouzlení, předměty a potvory?

P: Potvor, jak říkáš, je v LOL 3 celá řada a jsou především graficky výborně provedené. Jejich inteligence také stojí za to - samozřejmě dle druhu - a tak souboje nebývají jednoduché. Ale jelikož je hra určena i pro začátečníky, neměl bys narazit na neřešitelný problém či nepřekonatelného nepřítele. Co se magie týče, je to s ní stejné jako s mícháním lektvarů či získáváním dovedností. Vše je přehledně zobrazeno a vždy, když se naučíš něco nového, objeví se ti to v příslušné kolonce. Přímo z hlavního menu pak máš ke všemu přístup, abys mohl cokoliv kdykoliv použít. Jako zloděj



Mapa: Takto je řešená automatická mapa.

Inventorář: Přehledný inventorář v LOL 3 je sympatický a účelný.

Griselda: Když se naštve, dokáže být pěkná potvora.

Boj: Tady to zavání magií, přátelé.

se např. můžeš vyučit "dlouhému skoku" (long jump) nebo "úderu smrti" (death strike) a kdykoliv to ze správného menu použít. Nebo si tak udržíš přehled o svém stavu výcviku v jednotlivých spolcích. Stejně tak cokoliv jiného. Na možnostech volby závisí samozřejmě to, zda jsi vstoupil do nějakého spolku a zda pouze do jednoho či dvou nebo zda se probíjíš příběhem na vlastní pěst.

M: Tohle ovšem zní velice dobře. Co bych měl ještě vědět?

P: O příběhu jsem ti říkal. Snad jsem jen zapomněl na zrcadlo, které musíš sestavit, abys brány do dimenzí opět uzavřel. Co se týče cizích postav, interakce není špatná a rozhodně ne nudná. Pak snad jen potřebuješ vědět, že hra se bude dodávat na čtyřech CD a že neobsahuje žádný multiplayer. To až prý v dalším pokračování.

M: On bude další díl?

P: Prý ano, ale nevím to stoprocentně.

Mike se rozvalil na židli a konečně roztřesenou rukou otevřel své pivo.

M: To teda bude něco!

KAPITOLA 5

Noc rozprostřela svá temná křídla nad hradem. Nikdo z rytířů však netoužil po spánku, neb jejich těla i mysl se oddávala rozkoši známé již od prvotního hříchu. Zbroj i zbraně rozprostřeny v zmatku byly všude po chladné podlaze a mezi nimi muži do žen své sémě zasívali. I toto je výsada hrdinů a stavu rytířského.

Víno se líně usazovalo na stěnách džbánů a další sudy již nebylo třeba vyvalovat. Maso vychládalo na podnosech a jen občas některá mlsná či hladová dívka kousku uždibla, aby i jinou potřebu svou tělesnou ukojila.

I bard odložil svou loutnu, aby ulehl na kožešinu s brunetkou, jež svým jazykem udusila v polibku zpěv jeho. A tak se stalo, že poslední sloku písně o statečném Copperovi již toho večera nezazpíval. Kdyby tomu tak bylo, pak z jeho úst plynuly tyto verše...

Slunce žhnoucí do nahých zad,
biče svištící vzduchem.
Krev z ran rudá jak ponížení,
mrtvého vzdoru hlas
nenaplní oltář bohů.
Zrcadlo spojené zas,
odráží osudy a stesky
tvé nalezené duše,
Coppere LeGre.
Coppere LeGre.

Světlo lampy svítilo skrze okno na jejich stůl. V tom světle vypadal Mikeův napůl snědený steak poněkud nezdravě.

M: Nemůžu se té hry dočkat.

P: Mimochodem, nezapomněl jsem ti říct o obchodech?

M: Jakých obchodech?

P: Ve hře jsou obchody, kde můžeš nakupovat a prodávat předměty nebo kouzla. Jde především o obchody spolků, kde každý obchod má sortiment související se zaměřením spolku.

M: To všechno zní skvěle, jak ses to všechno dozvěděl?

P: Musíš mít správné kontakty! Kolik je hodin?

M: Půl osmé.

P: Za chvíli musíme vyrazit. Víš, že musíme být za čtvrt hodiny na rohu osmé nebo ten kšeft nedostaneme.

M: Myslím, že ty to zvládneš. Nejsi přece ledajaký "Driver"!

P: To rozhodně ne.

Patrick se obrátil k pultu a dal znamení číšnici, že hodlá zaplatit.

Když vše vyřídili, vyšli do letní noci. Na nebi zářily hvězdy a oni zamířili ke svému Fordu, který zaparkovali nedaleko odtud. Patrick dopil pivo a plechovku odhodil do popelnice.

Nasedli. Kolem nich projel policejní vůz.

M: Dneska jsou ostražitý.

P: Ujedeme jim jako vždycky. Neměj strach.

M: Proč bych se měl bát, když řídíš ty, Coopere!

Patrick nastartoval, zařadil jedničku a vyrazil do tmy velkoměsta.

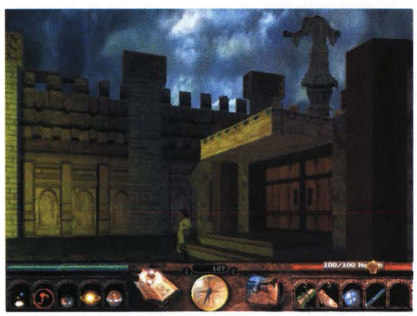
EX[BRAIN & BURNER

PŘEKLAD: MARTIN REJSEK

Efekty: Grafika uvnitř hry je okouzlující.

GLADSTONE

Na obou obrázcích vidíte hrad Gladstone. Můžete jen porovnat, zda se změnil při přechodu z druhého do třetího pokračování Lands of Lore.



HRATELNOST 86 %

- **Pro:** Výborné ovládání postavy, grafické zpracování. **Proti:** Příliš "ulítlý" příběh.
- **Firma:** Westwood Studios / Electronic Arts. **Systém:** Windows 95/98/NT. **Doporučeno:** PII300, 64 MB RAM, 6x CD-ROM. **Minimum:** P200, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Hardisk:** 260 - 480 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1 **Thief.** 89 %. Možná ne dungeon, ale podobné ovládání i fantasy příběh.

2 **Lands of Lore 3.** 86 %. Poslední z rodu pravých dungeonů.

3 **Dungeon Master.** 85 %. Legenda, která neztratila své kouzlo. Ex4.

4 **Lands of Lore 2.** 84 %. Výborný prostřední díl výborné fantasy série.

5 **Arena: The Elder Scrolls.** 79 %. Kvalitní příběh a ve své době originální nápady.

Poděkování recenzentům: Thanks for review of LOL 3, Frank!

Město: Tohle už je jiná. Vítejte v Pandemoniu, pekelném městě. Obchod s žíravinami, a jinými životu nebezpečnými chemikáliemi v Pekelné ulici, mučírny v ulici Ďábelské...

Heroes of the Might and Magic 3: Restoration of Erathia

Dejte si pozor na medvědy. Děsně koušou. Mrchy. Hlavně ti v lesích.

Crrrr. No nazdar, už je zase ráno. Aua. Ha, vstal jsem levou nohou. Nesmím být pověrčivý. To přece nic neznamená, když člověk ráno, rozespalý a s nerozkoukanýma očima šlápne na zem první levou nohou. Hlavně rychle, dneska mám jet do toho podivného ústavu a ještě jsem tam nikdy nebyl. Tak ještě kafíčko a něco na zaplnění žaludku a můžu vyrazit. Mohl bych se zatím podívat na detaily ohledně toho pacienta. Hmm, zajímavé. Neuvěřitelné. To taky existuje? Já myslel, že se o tom vedou jen spekulace. Ale ne, kafe na lékařské zprávě, to je snad za trest. No, snad si toho nikdo nevšimne. Joj, čas! Rychle klíče, tašku, svačinu, políbit kočku a manželku už nestihnu vyvenčit. No, nechám tady papírek, ať to udělá za mě. Ještě tak nějaký najít. Zatracený čas! Snad jí to napadne. Tak rychle tramvaj, metro a nekonečně dlouhá cesta autobusem. Alespoň trocha času projít zbytek té zpropadené zprávy.

Počátek

Někdy před rokem 1995 si hoši v New World Computingu řekli, že je dál nebaví hrát jenom Civilizaci a že se jim vlastně víc líbí styl fantasy. Dohodli se tedy na konstrukci něčeho nového, co sice bude Civilizaci podobné, ale jen námětem. Usedli proto do kruhu a nejstarší z nich začal rozpočítávat. "Enyky benyky kliky bé ábr fárb dominé elce pelce do pekel, ty jseš programátor a ty manažer." A jak se dohodli, tak také udělali. A proto na podzim (nebo už byla zima?) osudného to roku 1995 spatřila světlo světa nová a svým pojetím originální strategie Heroes of Might and Magic. Nemálo lidí strategického cítění a pořádně nadopovaných láskou k fantasy prohlásilo HoMM za svou modlu a odebrali se do lesů, kde u ohňů hovořili jen o ní (při odchodu si samozřejmě nezapomněli doma notebooky a dostatek prašulí na náhradní baterie do nich). Jednoho proradného dne však krásný stereotyp a klid uprostřed zeleně rozrušila zpráva od nově příchozího HoMM šílence o ještě "promakanějším" pokračování. A tenhle šílenec vůbec nešetřil slovy při popisu všech vylepšení, které měl další díl obsahovat. Uplynulo ještě hodně vody v blízkém potoku, než do lesa zamířil další průvod nových fanatiků. To všechno měl na svědomí ten druhý díl - to šílené pokračování, které podle ověřených lékařských zpráv zmařilo životy několika spořádaných hráčů. Na druhém díle bylo jasně vidět, že chlapci v New World Computingu neusnuli na vavřínech, ba spíše naopak. Grafika byla tak propracovaná, že nám hned přibylo několik pacientů, kteří údajně trpěli halucinacemi. Až na pár případů (šlo vesměs o lidi užívající LSD) byly haluci-

Lyonis

Octavia

Sania

Gird

Wystan

Ayden

Buranov: Člověk by tu čekal ovečky, slepice, elfy, kentaury. A ono nic.

Bitva: V této chvíli ale již opravdu přituhuje.

nace úspěšně popřeny. Grafika samotná by hru jen těžko vynesla na nejvyšší příčky oblíbenosti. HoMM II sebou přinesli dva úplně nové druhy hrdinů: Nekromanta (neplést si s nekrofilem) a Wizarda (rozuměj kouzelníka). Ani to však nestačilo a hráči se dostalo překopané magie a hrdina, už ne jen tak nadarmo, přestupoval mezi úrovněmi. Při přestupu na další úroveň se mohl naučit nějaké nové dovednosti, které pak mohl využívat. Ostatně k čemu by mu jinak byly. Rozsáhlost hry a přidaný editor vlastních scénářů rozhodně hře na popularitě neubraly, ba přímo naopak. Slunce mockrát nepřeběhlo přes obzor a byl tu na oddělení další nával pacientů (dokážete si představit, jak už muselo být v těch lesích narváno), jeho příčinou byl datadisk. Každým dnem přicházely nové davy fanoušků této hry. A opět zavládlo pozdvižení v naší psychiatrické léčebně. A teď se prý objevil nový případ. A na ten se spolu dnes podíváme.

Snad vám to na úvod stačilo a udělali jste si představu o nebezpečnosti HoMM. Veškeré dotazy zodpoví naše sekretářka na čísle 0906.

Současnost

Nevěří svým očím. To, čemu bych nikdy neuvěřil, tady stojí černé na bílém. V tom se však stromy rozestupují. A autobus staví před ústavem, ukrytým v lesích. Doktor schovává desky se zprávou do aktovky a vyráží do ústavu. Pokoj (samotku) č. 666 nalezl docela snadno. Byla to taková malá špeluňka, temná, ale kupodivu útulná. Trochu doktorovi připomněla jeho vlastní pracovnu.

Nemohl přehlédnout i malý oltářík, na němž trůnil obal od HoMM III. Na zdi nad ním se skvěl bělostný text. Doktor se do něj začetl:

Sedmý týden naší plavby po oceánu.

K ránu se ozval hlas rohu z hlídkového koše naší lodi. Vzduch byl průzračný a přesto na obzoru pluly temné mraky. A ani ty nedokázaly skrýt zemi. Tu, kterou jsme celou tu dobu hledali. Pověsti tedy nelhaly, ta země opravdu existuje. Země mého otce. Přistáli jsme na písečných dunách a vydali se dál do vnitrozemí. Tížilo nás nepředstavitelné ticho, rušené jen praskotem ohňů. Potom jsme vystoupili na okraj nížiny uzavřené v klínu hor. Otevřel se nám děsivý pohled. Zkáza a smrt, mrtví na bojištích a ani stopa po životě. Zápach spáleného masa donutil mnoho z mých vojáků zakrýt si tvář. Pouze těla mrtvých mi napověděla, co se vlastně stalo. Otcovo vojsko bylo napadeno neuvěřitelně organizovanými jednotkami minotaurů a medůz. Před očima mi přeběhla vize té hrozivé bitvy. Tak toto je ten bájný svět podzemních bludišť, mocných mágů a tajemných bytostí. Otcova zem, kterou jsem neměla nikdy poznat takto ponížen. Srdce se mi sevřelo úzkostí, když jsem na zemi v blátě spatřila cár otcovy vlajky.

V tu chvíli bylo rozhodnuto - vzbouřenci Erathie musí být potrestáni. A samotná Erathia musí být zachráněna. Osvobozena od zla.

Během několika dalších týdnů se moje

Dokonalost: On se zdokonaluje, ona se zdokonaluje, ono se zdokonaluje. Jen já jsem dokonalá. Občas.

Mág: Budu stále silnější a silnější. Až budu nejsilnější mág na celém světě. A ani trochu nejsem egoista.

armáda připravovala na boj - nemohu dopustit, aby otcova zem jednou nepatřila mému synovi Nickolausovi. Erathia musí vzkvétat, ne, nesmí padnout do spárů vzbouřenců. Bude to těžký boj. Boj o svobodu.

Když dočetl, rozhlédl se kolem. Na staré železné a zajisté již ne příliš stabilní posteli spatřil trosku. Se šíleným pohledem, tužkou v ruce a tlustým popsaným sešitem před sebou.

"Tak jak se máme?"

Odpovědí mu byl prázdný pohled v kupodivu ženské tváři.

"No tak, budeme spolupracovat, že?"

"H(o)MMmm…"

V hlavě mu bleskla myšlenka, že zpráva opravdu nelhala. Snad se mu z ní povede něco vypáčit.

"Slečno, nepociťovala jste podobné stavy již dříve nebo nebyla jste dokonce někdy v pověstném HoMM lese."

"To o tom lese je hloupost."

"No dobře. A co ty stavy?"

"A které myslíte? Ekonomické, jiné, stavy beztíže, všechno zvládám, jenom mě už konečně pusťte k tomu počítači?!"

"Myslel jsem stavy vaší občasné nepříčetnosti."

"Ale vždyť jsem úplně příčetná, tedy pokud zrovna nemusím myslet na tu dokonalou grafiku."

"Takže ta hra má pěknou grafiku, ale tu měla už dvojka. V čem je rozdíl?"

"Rozdíl, v čem je rozdíl!?! Ty plynulé přechody animací, ty města, někdy mám pocit, že TO je realita a ne tahle mrňavá místnost. Bez počítače."

"Hra přece není jen o grafice. Takový Tetris přece nemá žádnou grafiku a přesto na vedlejším pokoji leží člověk jím posedlý."

"Tetris, dobrý HoMMe, on se nerouhá, on jen nechápe, že jsi tak dokonale hratelný, on nechápe, že přestože jsi strategií, že máš to nejjednodušší ovládání, on nechápe…" zbytek slov se ztratil v dušených vzlycích.

"Hratelnost? Tím určitě myslíte přítulnost hry k hráči. To, jak je schopen se ji rychle naučit hrát. Žádné dlouhé manuály, tutoriály, prostě jen hra. Třeba jako Pasians. Tomu jsem úplně propadl."

"Ty neznabohu, jak se jen opovažuješ přirovnávat tohle gigantické, přenádherné dílo k hrám typu pasiáns. No jasně, žádný tisícistránkový manuály, to je samozřejmé. Ale kouzlo HoMM není v jednoduchosti, to je v propracovanosti. Třeba ty mise. To je prostě jedna báseň. Přímost, s jakou hráč postupuje misemi, je nepřekonatelná. A vůbec to nevylučuje vysokou obtížnost, kterou se může tato hra jen honosit."

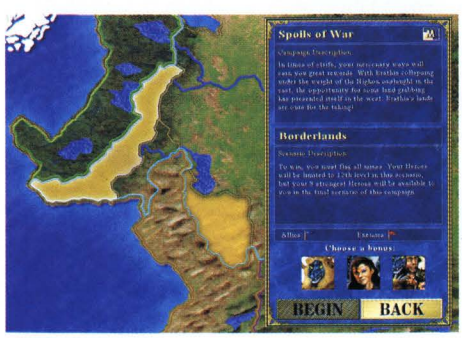
"Dobře, to jsou pádné argumenty. Ale vždyť to všechno už tu jednou bylo, ne? Proč by si měl hráč třikrát kupovat to samé? Nejsou to jen vyhozené peníze? Nemá tu určitě cenu mluvit o tom, že hry stojí dost peněz."

"HoMM není nikdy stejný, pokaždé se na něm něco změní, ta hudba, grafika, tak …škoda slov pro takové, jako jste vy."

"Hudba! To je zajímavé téma! Kde by byly hry bez hudby?! Kde by byla naše práce? Určitě se nepletu, když řeknu, že hudba dokresluje atmosféru nejedné z her. Měli jsme tu opery, taneční dílka, různé instrumentální improvizování. Čímpak se můžou pochlubit HoMM?"

"Změny, jsou to změny. Jste v údolí a kolem vás šumí vodopády a jezírka, zpěv ptáčků, cvrlikání bloučků. Potom se dostanete na území soupeře a vaši krev rozbouří válečné bubny, jejich víření vás připravuje o rozum a vy nemůžete povolit v pozornosti, víte, že na vás číhá. Třeba tady, za tím keřem. Nebo támhle za tím velkým kamenem. Ale víte, že tam je. To je ale jen střípek z dokonalosti tohodle díla, ale to vy nikdy nepochopíte. Vy máte v popisu práce nevěřit!"

"Tak, když to shrneme, tak se mi tu snažíte tvrdit, že ta hra nemá chyby a že člověk, který si k ní jen na malou chvíli sedne, skončí tady v té zapáchající díře. Buď se mně snažíte vyprovokovat, což se vám docela daří, nebo opravdu nechápete, čeho tímto postupem můžete dosáhnout. Jestli ovšem nechcete spolupracovat, tak stačí říct, nikdo vás k tomu nenutí!" Dok-



Nová epizodka: Třeste se, vaše zkáza (já) přichází.

Lesní město: Lesní město v celé své kráse.

Souboj: Další z mnoha soubojů. Chtělo by to tribuny, půllitr piva, párek v rohlíku a neměla bych si na co stěžovat.

Jistota: Přestávám si být jista, zda se sem opravdu ten výběr nedostal.

tor se zvedl k odchodu.

"Ale já budu spolupracovat. Slíbili mi, že když budu spolupracovat, vrátí mi můj počítač. Já CHCI spolupracovat!!!"

Zoufalé výkřiky ztlumily těžké dveře, ale přesto se ještě dlouhou dobu rozléhaly bílou chodbou. Při odchodu si ještě něco poznamenal na malý kousek papíru, který předal ošetřujícímu lékaři té ubohé dívky. Nikdo, kromě oněch dvou, nevěděl, co na něm stálo. Ještě dlouho mu však to slovo stálo jak v mramorové desce vytesané před očima: "NEVYLÉČITELNÉ".

Autobus měl jet až za dvacet minut a venku nebylo zrovna teplo. Přemýšlel. Měl také o čem. Dnešní den ho dost vyčerpal. Takové případy se nepotkávají každý den. Začínala mu být dost zima. Nakonec se rozhodl. Vrátil se zpět do ústavu a po krátkém rozhovoru s primářem ústavu usedl za počítač a začal instalovat. V mysli mu proběhla myšlenka, že to vlastně dělá pro dobro své pacientky. Co na tom, že ji před necelou čtvrthodinou odsoudil k doživotnímu setrvání v temné kobce tohoto ústavu.

Bezproblémová instalace proběhla. Spustil hru. Když uviděl to, co se začalo dít na monitoru, měl pocit, že musí vstát a jít se objednat na oční oddělení. Že by ta holka měla pravdu? Znejistěl. Snadno zjistil, že nic neslyší (kromě okolo projíždějící sanitky). Hned na první pokus (byl to studovaný doktor) se mu povedlo zvuk zapnout. Pracovnou se rozezněly fanfáry, ne nepodobné andělským kůrům. Vždyť ještě ani nezačal pořádně hrát. Roztřesený kurzor poskočil na ikonu "Start new game". Hrál, hrál a čas plynul. Nesledoval ho. Neměl důvod. Jediné, co dokázal sledovat, byly fiktivní týdny ve hře, kdy už se mu konečně objeví ve městech nové jednotky. Zkusili ho vyrušit. Prostě je vyhodil. Propadal se čím dál tím hlouběji. Mluvili na něj. Nereagoval. Nakonec se ho pokusili odtrhnout od blikající obrazovky násilím. Bránil se. Nechtěl se pustit myši ani za nic. Nakonec ho někdo udeřil do zátylku. Doktora zahalilo bílé bezvědomí.

Probudil se na tvrdé posteli. Pokusil se pohnout. Ozvalo se hlasité zavrzání starého železa. Pootevřel víčka a rozhlédl se přítmím. Jeho pohled se zastavil na malém oltáři. Za jeho zády se ozval skřípavý smích.

"Vítejte, doktore…"

Z doktorových poznámek

Heroes of the Might and Magic III jsou vskutku královským dílem. Není snad "nirvanoidnějšího" pocitu, než pozorovat tu překrásnou, dokonalou, vypracovanou, no prostě jedinečnou grafiku, když vaše slechy dráždí nevtíravá hudba spolu s naprosto dokonalými zvuky. Dokonalou hratelnost již předchozích dílů ani třetí díl nezklamal a tvoří tu výjimku potvrzující řád "naředěných" a nevýrazných pokračování slavnějších předchůdců. Již zmiňovaná hudba ruku v ruce s grafikou tvoří dokonalou atmosféru, která vás jen tak nepustí. A že plýtvám přízviskem dokonalý? Kdo tu hru nehrál, nepochopí! Nejen, že vám na uspokojení z té atmosféry nebude stačit pár hodin, vám na to totiž nebude stačit ani pár dní a troufl bych si i přihodit pár týdnů. Po tomto vyvrcholení se většina hráčů ale stejně nebude schopna od své nové reality zvednout, a tak po pár letech, kdy monitor pokryje tlustá vrstva prachu a v místnosti s počítačem dosáhnou výpary vyloučenin zbytku fyzického "Já člověk" radioaktivní koncentrace, pak možná vstanete a s blaženým úsměvem na tváři zemřete..

Ovládání se od minulých dílů naštěstí neliší. Naštěstí, protože tak neproblematické ovládání se jen málokdy u strategií potká. Změny se ale udály v ovládání měst, a to nejen v samotném interface města, který je nyní přehlednější, ale přibylo mnoho nových jednotek, dovedností hrdinů a nové stavby ve městech. Hudba se opravdu mění spolu s prostředím, ve kterém se váš hrdina vyskytuje. Zvuky vůbec doplňují celou atmosféru. A pokud zvolíte tuto hru jako výplň vašeho volného času, ujistěte se, že ho máte dost. A dopředu si zjistěte číslo vašeho psychiatra!

EX[**KALISTÓ & MIKE**

Vítězství: Tak tohle je to zadostiučinění. Vítězství. Moje. Jak jinak.

Bestiář: To není výběr fotek redakce. To je bestiář lesního města.

HRATELNOST ---------- 96 %

- **Pro:** Grafika, hudba, hratelnost, atmosféra, grafika, hudba… **Proti:** Nějak mě zrovna nic nenapadá.
- **Firma:** New World Computing. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM. **Minimum:** P133, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Hardisk:** 200 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 2. **Počítačů:** 8. **Grafická podpora:** ne. **Jazyk:** anglický

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Heroes of Might & Magic 3: Restoration of Erathia.** 96%. Dokonalé pokračování fantasy série.
2. **Alpha Centauri.** 93%. Prakticky pokračování Civilization. Ex69.
3. **Heroes of Might & Magic 2.** 87%. Dobrý základ pro pokračování.
4. **Settlers 3.** 86%. Hra s poměrně jednoduchým ovládáním, příjemnou grafikou i zvuky. Vše přesně vyvážené a výsledkem je výborná hratelnost.
5. **Seven Kingdoms.** 75%. "Neotřelá myšlenka".

Večeře: Z obrázku plyne poučení, že není dobré postávat u výloh obchodů.

Resident Evil 2

Cítil jsem blízkost smrti. Vznášela se líně v odpoledním parnu. A věděl jsem, že mrtví se opět vracejí...

Racoon city se vždy zdálo být obyčejným městem plným obyčejných lidí. I tohle víkendové odpoledne vypadalo stejné jako všechna předchozí. Slunce hřálo a zatínalo své horké paprsky do všeho a každého, kdo se mu odvážil vystavit. Děti si hráli v parcích a na hřištích, zatímco jejich matky připravovaly nedělní oběd a jejich otcové hleděli zamyšleně na televizní obrazovky.

Společnost Umbrella však již tehdy neměla čistý štít. A nikdo nemohl tušit, že hrůza spojená s mutagenním T-virem ještě neskončila. Slunce viselo na obloze, ale firemní laboratoře byly i v tuto dobu sotva zasaženy jeho vlivem. Ba právě naopak. V laboratořích vládl chlad, který stál zcela mimo zájem těch několika mužů a žen, kteří zde vykonávali svou práci. Šlo bezpochyby o cosi zajímavého, neboť to naprosto pohltilo jejich pozornost. Skleněné válce, které stály po obvodu místnosti, byly naplněné speciální tekutinou, v níž se líně pohupovaly kusy lidských těl! Laik by se mohl domnívat, že jde o běžný lékařský výzkum, který podobné fetiše musí využívat, ale byl by na naprostém omylu. Ano, i zde šlo o vědu, která měla přinést cosi lepšího. Otázkou jen zůstávalo: „Pro koho?“.

Mrtví muži nevyprávějí příhody

Policista Leon přijíždí do města, aby nastoupil službu u místní policie. Cestu mu však kříží lidské tělo ležící uprostřed noci na chladnoucí silnici. Ani on v té chvíli netuší, jaká hrůza zachvátila Racoon city. Až když vystoupí a poprvé se setká tváří v tvář s nemrtvými, kteří se mátožně vynořují z temných uliček, vezmou události spád a on se ocitá ve víru ne příliš radostných událostí. Je jen otázkou času, kdy i on padne k zemi někde v zapadlém koutu města a dokončí si svůj bolestivý přerod v zombie. Nebo snad ne? Naštěstí není jediný ještě žijící člověk ve městě. Brzy po svém příjezdu se setkává s Claire, dívkou, která přišla do města za svým bratrem, jež byl shodou okolností hrdinou minulého dílu a je také policistou. Oba brzy objeví, že nejen bratr, ale i většina jeho kolegů již opustila tento svět a díky zákeřnému G-viru, jenž vznikl mutací původního T-viru, si nyní odbývá svou nucenou existenci jako věčně hladové zombies.

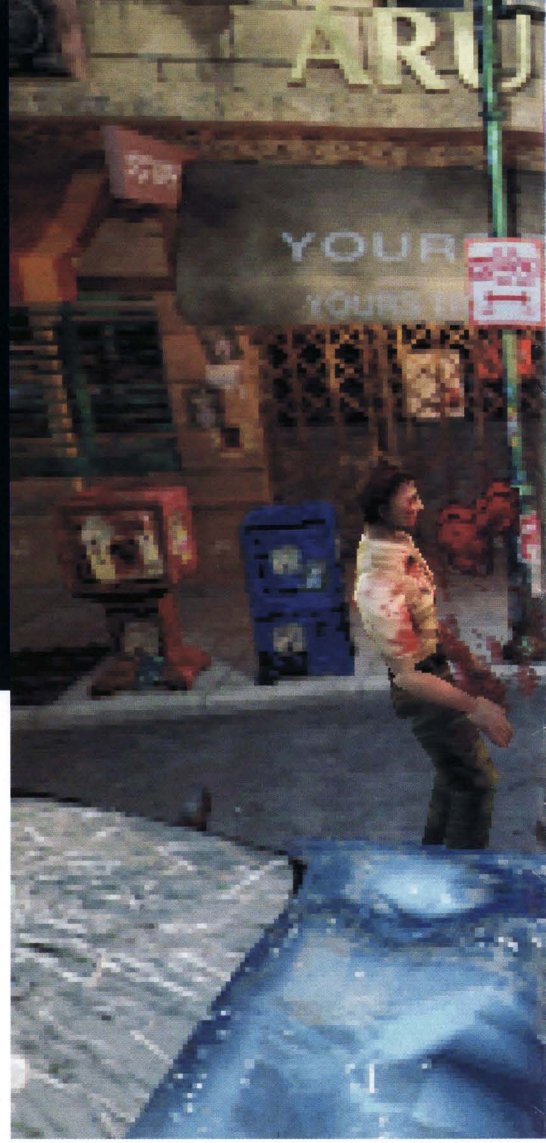
Není jiného úniku, než začít pátrání po přeživších a tajemství, o němž objevujete během své cesty další indicie vedoucí k finálnímu zúčtování. Leon i Claire pátrají na vlastní pěst, ale občas je cesty svedou dohromady. Živých ve městě příliš není a rapidně jich ubývá. Každé setkání s nimi však oběma hrdinům vlévá optimismus do žil a pomáhá jim odhalovat nástrahy pátrání, které se skládají z rozličných hádanek a hord zombies či jiných zrůd (např. zombie-psů, velkých povouků apod.).

Znamená to, že cestu k záchraně otevírá bystrý mozek a pevná paže. Bůh s vámi, přátelé!

Technická kvalita hry

Opusťme nyní linii výborného příběhu a podívejme se na hru zdrcujícím pohledem hráče-kritika. Co vidíme? V prvé řadě vás musí zaujmout grafické zpracování. Akcelerátor je doporučenou nutností. Dech se vám bude tajit nad temnými zákoutími, jež jsou v prvé řadě maximálně realistické a v druhé řadě zpracované tak, aby vytvářely tu mrazící atmosféru, kdy cítíte vlhký pot na vašich zádech. Hořící objekty skutečně hoří a vesele plápolají (chodící hořící zombie vypadá velice dobře), stěny a prostory mají odpovídající barvu. Je znát, že na hře pracovali schopní výtvarníci a designéři, což je jedno velké plus tohoto projektu.

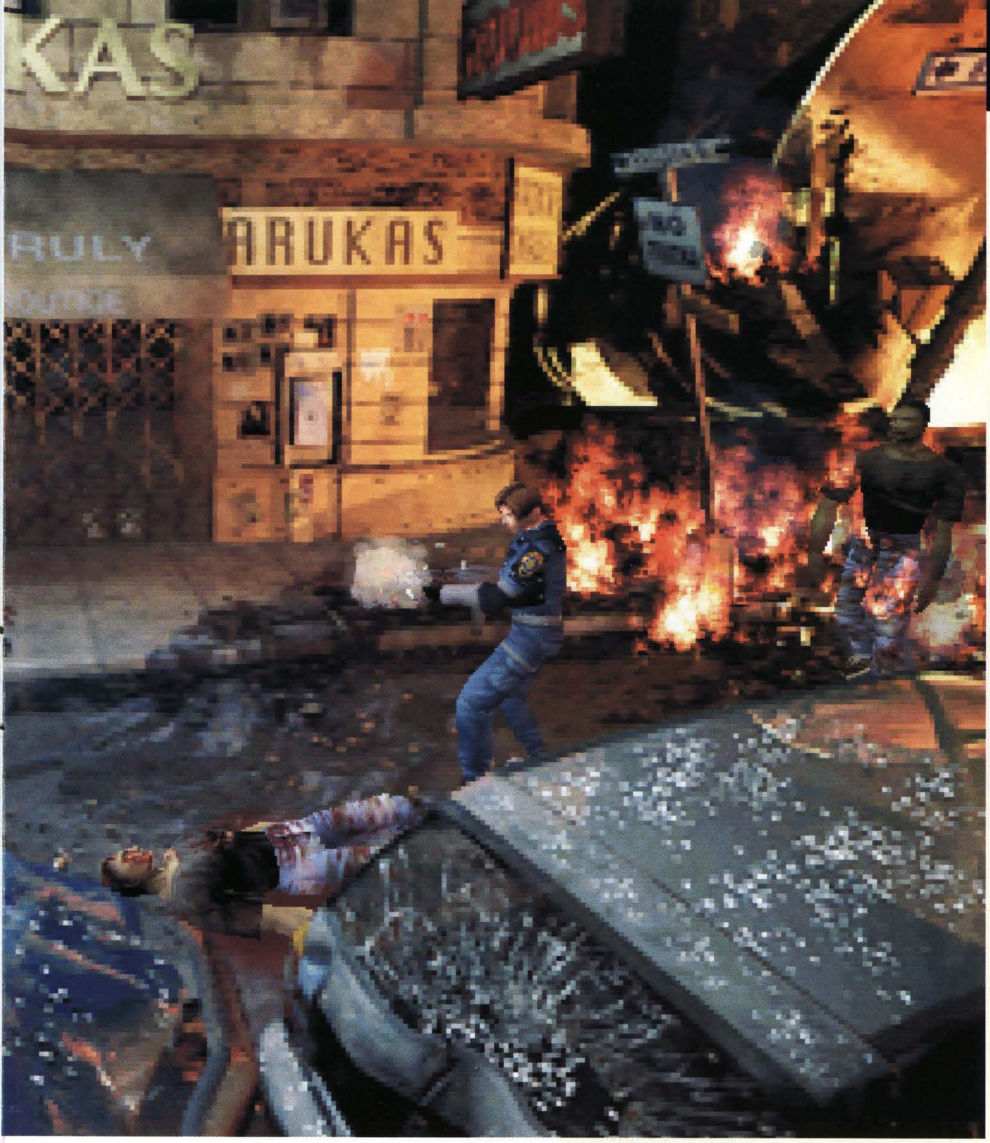
Od grafiky je to jen malý krůček k animacím. Vše, co se má hýbat, se hýbe odpovídajícím způsobem. Stále se sice nekoná naprosto realistický pohyb bez chyb, ale to, co tu můžeme vidět, mu není už tak vzdálené. Příjemným zpestřením je například fakt, že když s Leonem nebo Claire obcházíte právě zastřelenou zombie, hrdina na-



Dávka: Správné zvolená obtížnost umožňuje

Márnice: Nikdy nezapomínejte, že smrt v této hře není ničím definitivním.

Noc: Tento obrázek je nádhernou ukázkou preciznosti grafické stránky hry.



vychutnat si samopal s neomezeným střelivem.

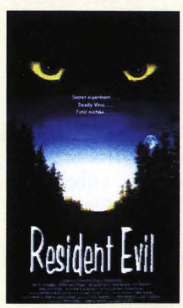
točí hlavu jejím směrem a než ji zcela obejdete, nespustí z ní oči. Veškerá akce má správnou dynamičnost a není tady nic, co by se dalo vytknout, až snad na ošidný systém přepínání kamer, který i v RE 2 (čti jako Resident Evil 2) nešlape úplně dokonale.

Hudba je opět velice silnou stránkou hry. Poklidné tóny střídají dynamické motivy, při kterých jste většinou zasypáni útoky záhrobních protivníků. Jindy zase temná basová hudba evokuje číhající nebezpečí a nenechá vaše nervy ulevit od napnutí. Hudební stránka hry má velkou spoluvinu na všech leknutích, jež během hraní absolvujete. Pokud se zvýší úmrtnost mezi počítačovými hráči, bezpochyby to bude mít na svědomí právě RE 2.

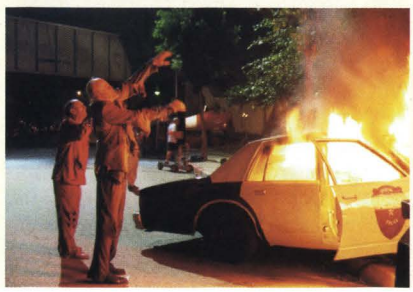
Hratelnost je velice nadprůměrná. RE 2 je návyková a i přesto ji není možné nedoporučit.

Návrat žijící smrti

Davy zombies pochodující ulicemi byly do nedávné doby výsadou filmového plátna. Na monitorech se tato nemrtvá stvoření objevila v hlavní roli jen několikrát. Má paměť sahá ke hře Zombie, jež děsila majitele osmibitových ZX Specter a Commodorů 64. Šlo o hru, která se nejen svou atmosférou, ale i prostředím podobá právě RE 2. Přestože v chudé grafice, procházeli jste budovu nemocnice se čtyřmi postavami a hledali cestu ven. Ta vedla přes definitivně mrtvá těla zombies a haldu logických hádanek. Pro bližší pochopení hry jen uvedu,



Plakát k filmu: Bohužel se nejedná o oficiální plakát vydaný filmovým studiem, ale plakát, který v zoufalosti stvořili nedočkaví fanoušci.



FILM **RESIDENT EVIL**

Reklama: Hlavní hrdinka z reklamy na Resident Evil 2. Vcelku sympatické obsazení.

Spekulace

Po úspěchu her Resident Evil a Resident Evil 2 se objevily spekulace o přípravách či již o natáčení filmu inspirovaného právě touto hrou. Za tyto, často nepodložené, informace šířící se sítí Internetu může jistě i fakt, že George A. Romero, známý to režisér kultovních zombie-snímků, natočil reklamní video pro hru RE 2. Ale na každém šprochu pravdy trochu. Film Resident Evil se zdá se skutečně připravuje! Bohužel se jen těžko dá identifikovat, jaké studio za ním stojí a kdo z tvůrců na něm pracuje. Ze všech protiřečících si údajů jsme se pokusili vybrat ty nejčerstvější a nejpodloženější informace.

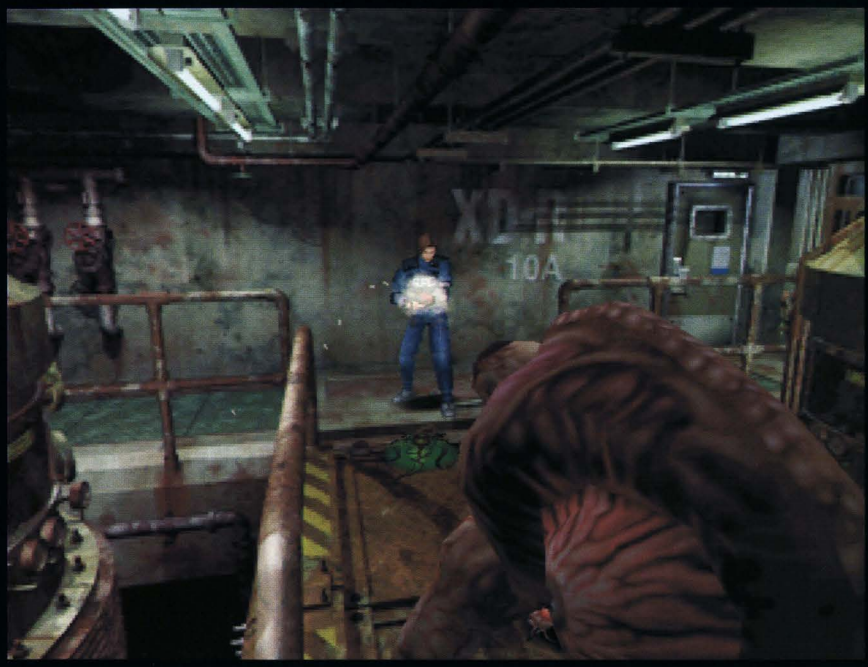
Obsazení

Faktem číslo jedna je termín dokončení filmu. Jde o říjen 2000 (ve stejné době by prý měla být uvedena hra RE 3). V této době by měl být snímek ve fázi předprodukce, kdy je na producentech, aby vybrali správný scénář. Zdá se, že možnosti mají pouze dvě. Tou první je scénář Alana McElroye (*Spawn*) a druhou pak scénář samotného George A. Romera. V kuloárech se objevují jména tří režisérů: opět George A. Romero (v této chvíli nejméně pravděpodobné), George Sluizer (v případě, že je pravdou účast německého producenta Bernda Eichingera) a Paul Anderson (*Event Horizon, Mortal Kombat*). O hudbu by se měl postarat Ennio Morricone a velice nejistá je účast maskéra Toma Saviniho. Herecké obsazení se mění od zdroje informací k jiného zdroji závratnou rychlostí, ale padala taková jména jako Jason Patrick, Melinda Clarke, Michael Ironside, Robert Patrick, Mira Sorvino, Steve Buscemi, Sandra Bullock nebo Samantha Mathis. Zatímco účast Jasona Patricka se zdá skoro jistá, fámy o obsazení Bruce Cambella se zdají být skutečně jen fámou.

Příběh filmu

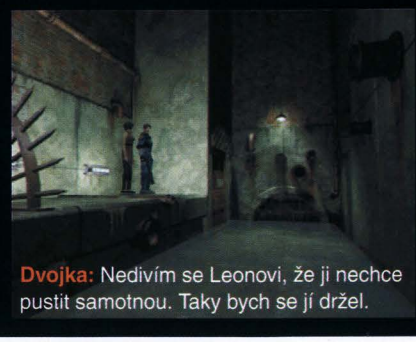
Něco nelidského zabíjí v lesích okolo Raccoon City. Speciální jednotka S.T.A.R.S. je na nasazena, aby celou záležitost prošetřila. Na pozadí rozvíjejícího se masakru mezi lidmi a zombies se odehrává příběh Chrise - obyčejného obyvatele města (a ne policisty) a Jill (pro změnu policistky), kteří se do sebe - jak jinak - zamilují. Love story plná krve právě začíná!

Excalibur



Boss: První z tužších protivníků. Bez samopalu nemáte téměř šanci.

Půda: Jeden z drobných problémů. Vaším úkolem je sehnat ozubené kolo do soustrojí.



Dvojka: Nedivím se Leonovi, že ji nechce pustit samotnou. Taky bych se jí držel.

že se jednalo o adventuru viděnou v první osobě - svýma očima.

Při pátrání v rodokmenu RE 2 nás další jasná stopa zavádí ke hře Alone in the Dark. Letošní Capcomský trhák se touto postarší adventurou inspiruje skutečně v mnoha ohledech. Ať již v samotném herním systému (třetí osoba), stylu hádanek či atmosféře. Ano, ta dusivá atmosféra rozprostírající se všude kolem v gotickém Alone in the Dark se po letech transformovala do moderního zombie šarmu RE 2.

Když už je řeč o atmosféře, je potřeba RE 2 maximálně vyzdvihnout. Autoři si dali záležet na detailech a všechny maličkosti vypilovaly a dotáhly do kvalitních závěrů. Právě díky celkové propracovanosti je atmosféra hrůzy jasně čitelná a hráče na dlouhou dobu pohltí.

Ovládání hrdinů či ukládání pozic je řešeno rafinovaně a je shodné s PSX verzí. Není tedy možné neustále ukládat pozici, ale jen na místech k tomu vyhrazených, přičemž každý save vás stojí jednu pásku do stroje (nedivte se, to je přece normální), kterých je ve hře omezené množství.

Dej sem mozek!

Ještě stále mi hlavou zní tato slova. Tentokrát však ne zásluhou RE 2, ale loňského Silvestra. S ním nemá hra společného nic, ale s mozky ano. Je známá věc, že mozky jsou téměř výhradní součástí jídelníčku zombies. To je také důvodem, proč Capcom umístili do úvodu varování, kde se dozvídáte, že instalovaná hra obsahuje skutečně brutální násilí. A je to tak. Cákající krev, cáry kůže visící na živých mrtvých, maso odervané od kosti apod. Nebudu to zbytečně rozebírat, abyste si nakonec nemysleli, že čtete nějaký jiný časopis. Věřím, že pokud jste RE 2 ještě nehráli, stejně si to dovedete dobře představit.

Násilné scény se ve hře také objevují. Vzhledem k preciznosti grafiky je to chvílemi opravdu silná káva. Obří pavouci působí skutečně věrohodně a jejich pohyby můžou některému z Arachnophobů přivodit smrt. Stejně působí zombies, které se zakusují do vašeho krku a s mlaskavým zvukem odtrhávají nejen kusy oblečení. O finálních bossech či jatkách působených automatickou zbraní ani nemluvě. RE 2 prostě není pro malé děti, nevinné dívky a vůbec pro všechny, kterým připadá např. film Braindead nechutný. Všichni tito však těžko naleznou lepší akční adventuru než je RE 2.

Ještě než se kruh potácejících přízraků uzavře okolo mého počítače, musím se zmínit o zajímavé možnosti voleb několika různých obtížností hry, které se od sebe vcelku rapidně liší. V jedné z možností vám budou sotva stačit náboje a jen těžko budete hladovým pronásledovatelům unikat a v druhé z možností budete hladovce kosit dávkami z nekonečně nabitého samopalu.

Než vypustím duši a přidám se k zástupům tlejících stínů, dovolím si ještě vyzdvihnout neuvěřitelnou stabilitu a komfort hry. První fraječinou je příjemná možnost volby, zda a kolik toho chcete na hardisk instalovat (hra běží i bez instalace na HDD) a druhou potom stabilita hry při přepínání do Windows apod. Ať jsem prováděl cokoliv, RE 2 držel a nepustil. Takhle si představuji dokonalý produkt. Doufám, že mě nepostavíte na pranýř, když si dovolím RE 2 zařadit mezi adepty na titul hry roku 1999. Vím, že je možná příliš brzy, ale nechejte na hlavě. Stejně se všichni sejdeme v záhrobí.

EX! PAVEL ŽĎÁREK

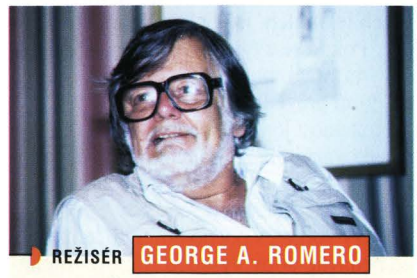
Hala: Takto vypadá hala policejní stanice.

HRATELNOST 96 %

- **Pro:** Atmosféra, preciznost, technická kvalita hry. **Proti:** Občas matoucí záběry kamer.
- **Firma:** Capcom / Virgin Interactive. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P200, 32 MB RAM, 3D akcelerátor. **Minimum:** P133, 24 MB RAM, 2x CD-ROM. **Hardisk:** 0 - 340 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

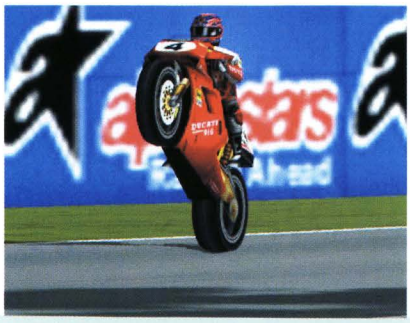
1. **Resident Evil 2.** 96 %. Atmosférická a děsivá předělávka akční adventury z PSX.
2. **Alone in the Dark.** 89 %. Výborná hororová adventura, jež byla RE 2 vzorem. Ex15.
3. **Hell.** 84 %. Něco, co šokovalo distributory a vyděsilo pár hráčů. Ex43.
4. **Ečstatica.** 82 %. Následovník AitD, jenž nabídl místo ostrých hran kuličky. Ex42.
5. **Resident Evil.** 81 %. O něco méně úspěšná předělávka prvního dílu pro PC.



REŽISÉR GEORGE A. ROMERO

- Režisér několika kultovních hororů s tématikou zombies. Poslední zmínka o něm padá právě v souvislosti s reklamním šotem pro hru RE 2 a případnou účastí na filmu podle této hry. Z jeho minulosti známe především tato díla, plná somnambulicky se potácejících věčně hladových živých mrtvých: *Night of the Living Dead (1965), Dawn of the Dead* a *Day of the Dead.*

Replay: Během replaye si můžete v klidu vychutnat vaši povedenou jízdu.



Efekt: Efektní jízda po zadním kole aneb radost po vítězství.

Déšť: Změna počasí může důležitým způsobem ovlivnit jízdní podmínky.

Superbike World Championship

Vzpínající se oceloví oři v nejlepším zpracování, o němž jste dlouhá léta snili

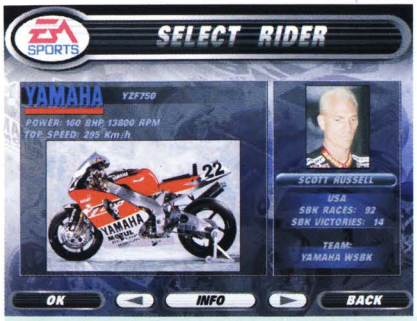
Motocykl není jen dopravním prostředkem, je i výrazem stylu života svého majitele. A jelikož my nemáme žádné motorky a přeci chceme mít svůj styl, musíme se spokojit s ocelovými oři zapsanými do rýh placatého CD. Dlouho jsme hledali něco, co by nás skutečně uspokojilo. Začali jsme dávno. Přes staré dobré Hang On či Enduro Racer z osmibitů jsme prošli Accoladovskými motorkami a Redline Racerem až k této motorkové akci od EA. Důvod byl jednoduchý. Hledali jsme něco, co by si zachovávalo atmosféru realističnosti a přitom by hra neodpudila i takové začátečníky jako jste vy - my ne!

Superbike World Championship (dále jen SBK jako Super Bike) není hrou o zarostlých harleyářích s emblémy Hell Angels či Satan Slaves na svých prachem pokrytých bedrech, kteří vyrážejí na svou jízdu bez konce. Tato hra je krapet jinde. Zabývá se závody motorek třídy Super Bike, což jsou sériově vyráběné stroje běžně dostupné v prodejní síti (běžně dostupné pro bohatší jedince, samozřejmě). Čili jde o něco, na co by pravověrný Hell Angel nikdy neusedl. My naštěstí nejsme natolik extremističtí a rádi se do virtuálního sedla takové nadupané silniční mašiny vyhoupneme, zařadíme jedna, přidáme plyn a kdyby v této hře motorky měly spojku, tak bychom ji pustili a ukázali všem soupeřům záda, špinavá od prachu cesty.

Akce především

Ovládat motorku při rychlosti 160 km/h v ostré levotočivé zatáčce není nic jednoduchého. Proto výrobci přišli s dvěma hlavními módy hry. První je pro amatéry a začátečníky a druhý pro hračičky a profesionály (jako jsme my dva). Akční mód, což je ten jednodušší, nabízí pouze volbu obtížnosti a potom klasické volby trati, motocyklu, počasí a dalších běžných standardních nastavení známých z jiných závodních her. V tomto módu je hráč hrou opražován, když nezvolí reálnou obtížnost, pak mu hra přibržďuje před za-

Výhled: Při volbě pohledu F1 to není příliš ono. O dost realističtější je F2.



Volba jezdce: V tomto menu si vybíráte, za koho budete závodit.

Trať: Pokud zvolíte simulační mód, takto hezky se vám představí závodní trať.

Motocykl: Na vašem stroji můžete štelovat spoustu věcí, které se projeví při závodu.

PRAPORKY

Šachovnicový praporek. Ohlašuje konec závodu nebo tréninku.

Černý praporek Je vždy určen jen jednomu závodníkovi a je zobrazován s jeho číslem. Avizovaný závodník musí zastavit v depu na konci následujícího kola a nemůže v závodu pokračovat.

Žlutý praporek. Někde na trati před vámi se stala havárie.

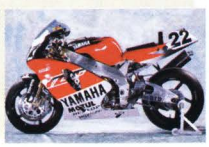
Modrý praporek Oznamuje, že závodník je jedno nebo více kol pozadu a právě ho dojíždějí vedoucí závodníci. Je to upozornění, aby jim nekřížil cestu.

ZÁVODNÍK SCOTT RUSSEL

- **Narozen:** 28. 10. 1964 v Atlantě, Georgia (USA)
- **První závod:** 1986
- **Úspěchy:**

1990 US Supersport 750 Champion
1991 US Supersport 750 Champion
1992 US Superbike Champion + Winner Daytona 200
1993 US Superbike Champion
1993 World Superbike Champion + Winner Suzuka 8 Hours
1994 Winner Daytona 200
1995 Winner Daytona 200
1996 6th 500cc GP
1997 Winner Daytona 200 + 6th WSBK

- **Závody WSBK:** 92
- **Vítězství WSBK:** 14
- **První vítězství WSBK:** 1993 Hockenheim (Kawasaki)
- **Motocykl:** YAMAHA YZF750 (z roku 1997)



Sugo: Jedna z tratí v akčním módu.

Táčkou, staví ho při pádu na trať apod.

Zcela opačně se pak může chovat Simulační mód. Pokud si vše správně nastavíte, nepomůže vám hra vůbec s ničím. Naopak bude vám to jen a jen ztěžovat. Takoví harcovníci motocyklových stájí a závodů, jako jsme my dva, to samozřejmě jen uvítali. Musíte řadit, sami brzdit (!) a roztlačovat motocykl (pokud náhodou skončíte na zemi). Jen jako zatím u většiny závodů aut či motorek, i zde chybí spojka a možnost se zabít. Opravdu. Zkoušeli jsme to mnohokrát, ale náš závodník (sláva mu) vstal i po třicátém pádu v jednom kole. Ale chybějící smrt a spojka nejsou nic tak strašlivého a nepatří k důvodům, proč byste tuhle hru nehráli.

Vůně benzínu a chuť prachu v ústech

Atmosféra jízdy na motorce je jedinečná a každý, kdo tenhle pocit zažil (a přežil), nosí ho hluboko v sobě a mám pocit, že patří k těm nenahraditelným. Lidé cestující pouze v automobilech to nemohou nikdy pochopit. Ale my ten pocit známe a proto, když vám řekneme, že tahle hra alespoň kousek toho pocitu obsahuje, pak to asi bude pravda.

Velikým rozdílem reálu a SBK je ta skutečnost, že ovládání virtuální motorky z pohledu "vlastníma očima" je celkem obtížné ba nepřehledné a rozhodně nemá s výhledem ze skutečného sedla nic společného. To se dá sice obejít řízením stroje zpoza zad jezdce, ale to už zase nemá příliš společného s reálnou jízdou. Je to podobné, jako když hvízdající vítr při jízdě nahradíte průvanem při hraní u počítače.

Jinak je ovšem atmosféra závodů dynamická a strhující. Lidi řvou (asi strachem), motory kvílí (asi jste zapomněli přeřadit) a před vámi je klikatící se závodní okruh a vaši soupeři. Zařadíte jedna a vyrazíte. Dvakrát rychle přeřadíte a předjedete dva soupeře. To už je tu první zatáčka. Nacvičeným pohybem přibrzdíte a zároveň podřadíte. Naklopíte stroj vlevo a elegantně zatáčkou proplujete. Bohužel do vás lehce narazil jeden ze soupeřů, a tak mu po vyrovnání stability zahrozíte pěstí. Tou dobou se již však opět musíte soustředit na trať, která vás díky častým zatáčkám (o tom to vlastně je) nutí stále brzdit, podřazovat, přidávat a opět řadit. Ať se vám to bude líbit nebo ne, pády jsou v počátcích hraní opravdu nedílnou součástí vaší zábavy.

Krásné dívky a svět kolem motorek

I v EA vědí, že správného muže nejvíce potěší nablýskaná ocelová kobyla, doušek whisky před jízdou (Pozor! Toto je jediný nedostatek hry, jelikož krabice s hrou žádný alkohol neobsahuje) a krásná dívka. Krásné dívky a ženy totiž ke

Start: Obvyklá nervozita na startu.

Dívčí půvab: Stáj Yamahy se mi zdála sympatická na první pohled.

Kočky: Zde se můžete přesvědčit, že se okolo motorek točí skutečně nádherné dívky.

světu motorek neodmyslitelně patří. Samotná hra vám nabízí několik efektních (ne příliš technicky vyvedených) fotografií nádherných bytostí opačného pohlaví (že nejsme ženy, jste již jistě pochopili), které se pohybují okolo stájí (PITS). Pak se vám možná stane, stejně jako nám, že stáj, pro kterou začnete jezdit, zvolíte podle charismy dívek a ne podle výkonu motocyklů. Ale i to patří k velkým závodům. A jedině velký závodník dokáže vyhrát na slabém motocyklu. Důkazem budiž to, že jsme dosud nevyhráli. Ale dosti již humoru, neboť SBK není žádná sranda, ale neustálý trénink, trénink a zase trénink.

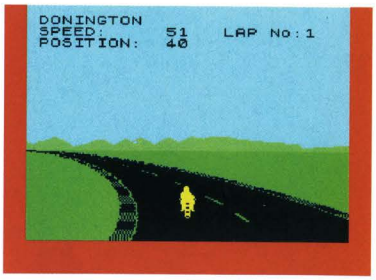
Na trati je třeba strávit mnoho hodin a zpevnit své nervy na železobetonové maximum, než se naučíte plně svůj stroj ovládat. Jde o to najít správný grif na projíždění zatáček, předjíždění soupeřů apod. Jisté je, že pokud máte jako motivaci nádhernou dívku, čekající za cílovou páskou, musíte překonat sám sebe i tvrdost vozovky (kterou pocítíte při pádech) a k šachovnicovému praporku se třeba doplazit s motorkou na zádech. Takový je život ve světě SBK.

Muzika na maximum a nějaký ten replay

Hudba je jedním slovem opravdu bez chyby. Zase maličkost, s kterou si v EA pohráli a k tomu ještě pořádně. Songy jsou dokonalost sama, jenom díky nim máte chuť rozbít prasátko (spíš prase) a pořídit si motorku roku 1998. Prostě hudba je další věc, která vás zaručeně dostane, kvůli vlastní bezpečnosti si ji v žádném případě nenahrávejte a nespouštějte při jízdě. Mohlo by se vám totiž stát, že bezděčně sešlápnete plyn a skončíte v lepším případě na svodidlech dálnice D1.

Stejně jako u Need For Speed 3 je replay kapitola sama pro sebe. Prostě musíte si to přiznat, i v této hře přijde okamžik, kdy projedete cílem a vy budete muset skončit. Budete sice chtít, aby tato jízda neměla konce, protože jste právě jel jako bůh, ale nebude vám to nic platné. Potom už vám zůstane jedině možnost pustit si vše znovu a samolibě se těšit z toho, jak jste dobrý. A velice rychle přijdete na to, že závody na Eurosportu jsou docela nuda v porovnáním s tím, co uvidíte na vašem monitoru. Zjistíte, že na vše se dá dívat z pohledu několika kamer. Moment, kdy zvednete motorku na zadní a předjedete soupeře, si pustíte třikrát dokolečka a budete mít pocit vítěze. Vše se blíží dokonalosti. Najednou vám dešť, který jste při hře proklínali, přijde jako ta nejhezčí věc, kterou hra obsahuje. Bohatý výběr kamer, volume na maximum, to vše vás dostane stejně jako strhující jízda. Pády, zatáčky, které projedete na pokraji vašich možností, srážka se soupeřem, okamžik, kdy jste udělali osudovou chybu, která vás připravila o první místo, toto a mnoho dalších věcí, vše si můžete přehrávat pořád dokola a zjistit jak jste dobrý (nebo spíš špatný?).

ZE ZÁHROBÍ



Full Throttle

Výborné motocyklové závody ze ZX Spectra. Shodou okolností tuto hru naleznete i na našem CD. Zkuste si sami srovnat, jaké to bylo "tenkrát" a co současné technologie umožňují dnes. Vysokou hratelnost Full Throttle však nelze rozhodně upřít.

Slovo motocyklových bohů na závěr

Život je krátký a motorky jsou povětšinou rychlé (kubatura nad 350 ccm). Toto obecné pravidlo platí, ať již jedete v sedle, či se kutálíte podél silnice (zde hrozí, že život bude ještě kratší než nezbytné minimum) nebo jenom hrajete tuto hru. Chcete-li vědět, co si skutečně myslí o této hře takoví ostřílení moto-bozi jako jsme my dva, pak vězte, že vám ji doporučíme. Zvláště, jste-li motocyklovým fanatikem a trpíte každou nepřízní počasí. V tomto případě oceníte SBK v zimním období, které v našem podnebném (tzn. mírném) pásu příliš motorkářům nepřeje. Realističnost se opět o kousek přiblížila reálu, ale ať budete chtít sebevíc, TEN pocit z jízdy hra pouze simuluje alias supluje, a tak naší radou pro vás zůstává volba skutečného stroje. Nemáte-li na něj, šáhněte po SBK a ukraťte si ten čas, než vaše prasátko nabobtná do patřičné sumy (nebo sázejte). Jednu výhodu to přeci jen má. Pády ve hře nebolí tolik jako ty skutečné (a nemusíte platit ručení a benzín). Přemýšlejte o tom!

EX[PAVEL ŽĎÁREK & DADLY

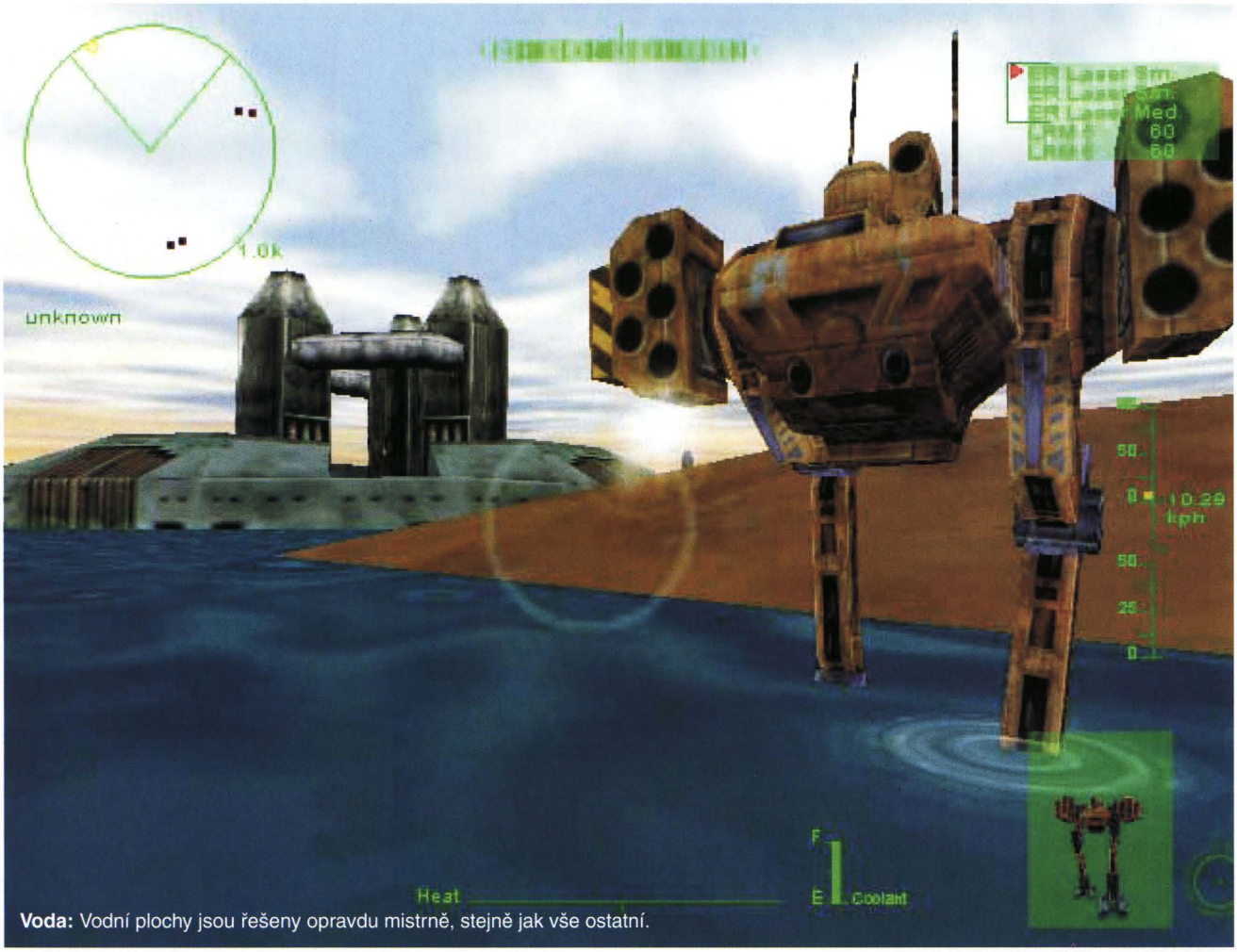
Zatáčka: Zatáčky jsou všude a není jednoduché se je naučit projíždět bez chyby.

HRATELNOST 92 %

- **Pro:** Grafika, hudba, množství voleb. **Proti:** Něco tomu stále chybí, ale co?
- **Firma:** Electronic Arts. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** PII, 32 MB RAM, 32x CD-ROM, 3D akcelerace. **Minimum:** P166, 16 MB RAM, 2x CD-ROM. **Hardisk:** 100 - 200 MB. **Počet hráčů na jednom hráčů:** 1. **Počítačů:** 2 - 8. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Superbike World Championship.** 92%. Velice realistické závody sériově vyráběných motocyklů se vším všudy.
2. **Redline Racer.** 88%. Výborný pokus, jehož nevýhodou jsou některé drobnosti v ovládání.
3. **Motoracer.** 84%. Dobrá hratelnost, ale přeci jen o něco horší než Redline Racer. Dle vkusu.



Voda: Vodní plochy jsou řešeny opravdu mistrně, stejně jak vše ostatní.

Mechwarrior 3

Poušť kolem byla pokryta kovovými torzy. A já byl myšlenkami úplně někde jinde.

Náš vesmír je příliš rozsáhlý, než abyste mohli být na všech místech zároveň. Ona i tak naše Zeměkoule je vcelku prostorná a rozlehlá, takže je velice nepravděpodobné, že byste se kdy na všechna místa světa podívali. Podobně rozsáhlý a rozmanitý je i svět Battletechu, tedy svět, jehož nástin je vyveden v „souvislosti" k této recenzi.

Náš vesmír je plný života. Jsou v něm jak jednobuněčné prckové (s dudlíky i bez), tak i staré civilizace, o kterých pozemšťané nemají ani ponětí. I naše planeta je plná živočichů a různých ras lidí. Přestože svět Battletechu není na první pohled příliš obydlený či vůbec životu příznivý, je i on osídlen různými živými tvory. Většina z nich však tráví svůj život v mohutných bojových strojích, kterým říká Mechové.

Náš vesmír je plný bolesti, bojů a válek. Některé jsou skryté a nenápadné, a jiné bují v rudých květech výbuchů a v úpění umírajících tvorů. I naše modrá kulička má své války, jednu teď docela čerstvou a blízkou. Co se válek týče, je Battletech světem, kde válka je hnací silou. A hlavním bojovým nástrojem jsou právě ti oceloví obři, jimž se od pradávna říká Mechové.

Zatímco všichni doufáme, že válka v Jugoslávii nepřeroste v něco většího, co by zasáhlo i do našich životů, o hře Mechwarrior 3 doufáme, že se usadí právě na našem počítači. Alespoň byste doufat měli, pokud fandíte „Mech-zábavě", protože Mechwarrior 3 je tou nejlepší simulací ve svém oboru. A samozřejmě, že v dalších odstavcích vám své tvrzení dokážu.

Začněme tím, co je na první pohled patrné. Řeč je o grafice. Jedním slovem - výborná. Po hraní Starsiege a Heavy Gear 2 jsem měl pocit, že jsem viděl to nejlepší, co současné technologie umožňují. Při spuštění Mechwarriora 3 jsem však odhalil, jak hluboce jsem se mýlil.

Krajina je věrohodná, nebe patřičně podbarvuje atmosféru a výhled z kokpitu konečně vypadá jako výhled z kokpitu. Jelikož Heavy Gear 2 nepovažuji za „simulátor Mechů" v pravém slova smyslu (skafandr nerovná se Mech, popř. Herc), budu nadále srovnávat Mechwarriora 3 pouze se Starsiege. Z toho důvodu je třeba vyzdvihnout hlavně grafické zpracování Mechů i (již výše zmiňovaného) kokpitu. To, co ve hře od Sierry vypadá jako načrtnutá troska, je v Mechwarrioru 3 skutečný parádní Mech se vším všudy. I v pestrosti krajiny vede jednoznačně právě recenzovaná hra (zde by mohl snad konkurovat jen Heavy Gear 2). Navíc váš Mech zasahuje během svých misí do tváře krajiny a mění ji. Po každém kroku zůstane v povrchu otisk (stopy ve sněhu, díry v betonu), a pokud svou raketou minete protivníka, po dopadu se vytvoří v zemi kráter. Za toto vše můžeme poděkovat grafickému enginu GameZ, který vychází z her Recoil a Top Gun: Hornets Nest.

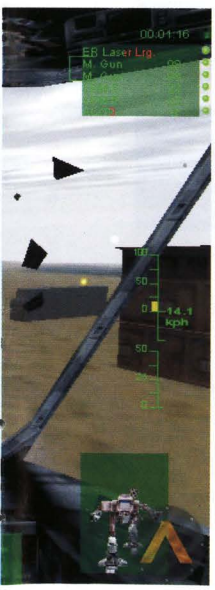
Zkáza: Hleďte, co dokáže váš Mech vyrobit.

Zaměření: Tak už tě mám, chlapče. Jen pojď blíž!

Grafika však není vše a vzhledem k dnešnímu stoupajícímu standardu grafiky je třeba třídit zrno od plev i (hlavně) podle jiných měřítek. Nejdůležitější je samozřejmě hratelnost. Ta je na maximální úrovni. Hra se do vás zakousne a vy už svůj joystick nepustíte z ruky. Zajímá vás proč? Především proto, že Mechwarrior 3 plně navazuje na předchozí díly, a to nejen celkovou atmosférou, ale i stylem ovládání (v souboji Mechwarrior 3 vs Starsiege je to další bod pro prvně jmenovaného). Váš Mech vám tudíž sedne elegantně do ruky a bude poslouchat na slovo. Možná jste již pochopili, že zůstala i další Mechovská vlastnost (které se Starsiege zřeklo), a tou je otočný trup. Znamená to, že můžete kráčet rovně a přitom natočit trup se zbraňovými systémy vlevo či vpravo a pálit. To samozřejmě není žádná novinka, ale i tak vás tentokrát dostane, protože veškeré pohyby Mechů prošly určitým technologickým očistcem a představují se v tužší razantnější formě, jež vám bezpochyby učaruje. Konečně cítíte pocit síly, když se svým 70-ti tunovým kolosem kráčíte po krajině. Navíc tu máte téměř absolutní svobodu pohybu. Můžete bořit domy, dupat po menších vozidlech a vůbec si užívat své síly.

Souboje opět vycházejí z minulých dílů, ale obsahují určitá vylepšení. Elegantně můžete zaměřovat jednotlivé části protivníkova stroje a nastavovat si palební řetězec či jednotlivé salvy ze zbraňových systémů. To umožňuje určité kalkulace před bitvou a autorům dává prostor pro vytváření misí. Můžete se zaměřit na protivníkovy nohy, po jejichž odstranění se každý Mech chová jako vajíčko postavené na špičku - padá k zemi. Dobrým vylepšením je přehřívání zbraní, které snižujete chladícím systémem a má na něj vliv i prostředí, ve kterém se pohybujete.

Dalším překvapením jsou Mobilní Polní Základny (Mobile Field Base). Ty se pohybují po bitevním poli a sbírají pro vás zbraně, střelivo a části poražených nepřátel. Jsou však u vašich nepřátel zafixované jako hlavní cíl, takže dříve než vyrazí do terénu, je ho třeba vyčistit od všech cizích Mechů.



Zásah: Nepřítel se chystá na dlouhou cestu - cestu do pekel...

Netradičně si na závěr povíme něco o příběhu. Ten vymyslel stejný autor, který napsal román z prostředí Battletechu "Twilight of the Clans". Příběh dokonce do tohoto románu zapadá. Přesně do místa, kdy jsou jednotky Hvězdné ligy (Star League) Victora Daviona na místě zvaném Strana Mechty. Hvězdná Liga vyšle malou jednotku, aby dohlížela na území Smoke Jaguars, které se nachází ve světě Tranquil. Hráč je částí právě této skupiny.

Než vás zcela pošlu k počítačům a doporučím vám vložit do mechaniky CD s nápisem Mechwarrior 3, povím vám ještě o několika důležitých a nových věcech ve hře. Tak za prvé - hra obsahuje nové typy Mechů, které jste si v počítačovém zpracování mohli vyzkoušet pouze ve hře MechCommander. Za druhé - náplň misí je leckdy velice originální a hlavně, mise vycházejí z mapy (podobně jako v některých strategiích), skrze kterou se posouváte právě úspěšným plněním misí. Za další - váš vlastní mech mohou doprovázet tři wingmani, které můžete částečně ovládat. Ve hře je 20 Mechů, množství zajímavých zbraní (lasery, SRM blast, rakety), výborné zpracování radaru a spousta dalších věcí. S výborným grafickým zpracováním, atmosférou, nápady a možností hrát tenhle malý zázrak již na Pentiu 166, se řadí Mechwarrior 3 k naprostým špičkám současné nabídky trhu.

EX[**MAREK DUBINA**

HRATELNOST ---------- 93 %

- **Pro:** Vynikající grafika, nové nápady, skvělé ovládání a zpracování. **Proti:** Nic.
- **Firma:** Zipper Interactive / Microprose. **Systém:** Windows 95/98/NT. **Doporučeno:** P300, 32 MB RAM, 3D akcelerátor. **Minimum:** P166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 3D akcelerátor. **Harddisk:** 300 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 2 - 8. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Mechwarrior 3.** 93 %. V této chvíli bezpochyby nejlepší simulátor bojových Mechů na téhle kouli.
2. **Heavy Gear 2.** 88%. Konkurence pro Sierráckou sérii tentokrát (bohužel) vede.
3. **Earthsiege 2.** 86%. Tohle je výborná věc, která díky hratelnosti přežila i rozjezd 3D akcelerace.
4. **Starsiege.** 81%. Hra s vysokými ambicemi, výborným multiplayerem, ale nepřesvědčivou grafikou.
5. **Earthsiege.** 76%. Na svou dobu příjemné překvapení, které položilo sérii "-siege" základ.

DESKOVÁ HRA BATTLETECH

◆ Battletech. Svět, jenž poprvé ožil v deskové hře od společnosti FASA. Jde o místo, kde hráči ovládají mohutné bojové roboty - Mechy, které pomocí svých zbraňových systémů pacifikují nepřátele. Svět má výbornou atmosféru, hra propracovaná pravidla, množství Mechů, zbraní, scénářů a dalších doplňků - to vše dělá z Battletechu svět, který rozhodně stojí za povšimnutí ve všech podobách (deskové i počítačové). U nás hru vydalo nakladatelství Altar, které také vydalo knihu scénářů a pro letošní rok připravuje mnohé novinky a doplňky.

Starsiege

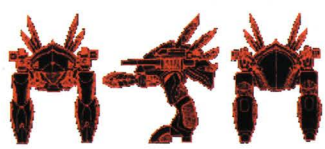
Potřetí usedáme do bojového robota, potřetí aktivujeme zbraňové systémy... prvně vyrážíme ke hvězdám

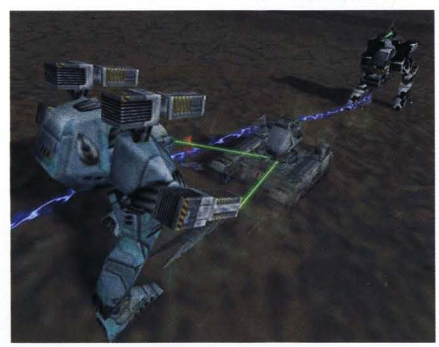
Po nebi nad vrásčitou krajinou se počínala rozlévat záře. Východ Slunce, sledovaný od jinud, než ze Země, je vždy na poprvé úžasným zážitkem. Samozřejmě, že bych si ho rád dopřával za jiné situace, ale někdy je člověk příliš malým pánem, aby dokázal řídit svůj osud. V duchu se mi vybavila vzpomínka na domov. Narodil jsem se na Zemi a později se dostal do vojenské kolonie na Měsíci. Těžko říct, zda to bylo štěstí, ale patřil jsem ke skupině pilotů, kteří zažehávali revoluci před pár lety na Marsu. Nebylo to nic lehkého, zvláště pro mě, protože jsem patřil k nejmladším zelenáčům v naší jednotce. Operace byla počátkem nejen mojí vojenské kariéry pilota Herců, ale i počátkem války. Bezpochyby víte, o čem mluvím. Řeč je samozřejmě o umělé inteligenci, které jsme již před více než osmi sty lety dali jméno Prometheus. V Síti můžete naleznout dějinné soubory o válce s touto bytostí, jejíž cybridé tehdy málem ovládli mou rodnou planetu. Naštěstí vše dopadlo jinak. Válku jsme vyhráli a zdálo se, že zničením základny na Měsíci (kdy důležitou úlohu zahrála malá skupina statečných pilotů) vše skončilo. Ale po tolika letech se lidé měli dozvědět pravdu.

Prometheus uprchl ke hvězdám. Podařilo se mu usadit na Neptunu, kde začal budovat novou armádu a novou říši. Možná bychom o něm již nikdy neslyšeli, ale rozpínavost lidského rodu, který také započal s kolonizací vesmíru, musela logicky vyústit v nové setkání. A těžko by se dalo čekat, že půjde o nějakou příjemnou záležitost.

Nakonec se z toho vyklubal nový konflikt. Nová válka, o které se jednou bude psát jako o válce vítězné, kde obě strany ztratily většinu nejlepšího bojového potenciálu, který měly. A spousta mladých kadetů bude hltat popisy bitev a bude snít o vlastní válce, kde budou moci dokázat, že i jejich jména patří do dějinných souborů. Tohle všechno mi ale může být jedno. Já už jsem si své jméno v dějinách vydobyl! Proto si tu můžu sedět a dívat se na východ Slunce. Východ Slunce na Neptunu...

Opusťme nyní vzpomínky veterána poslední války a raději se podívejme, co nám tažní ptáci přinesli od Sierry, když to při své cestě z teplých krajů vzali malou oklikou. Jistě, nejde o nic menšího, než o očekávanou sci-fi strategii Starsiege. Nenechejte se zmást názvem. Opravdu jde o pokračování úspěšných Earthsiege 1 a 2, které se zapsaly do srdcí fanoušků simulací Herců. Něco se však změnilo a není toho málo.



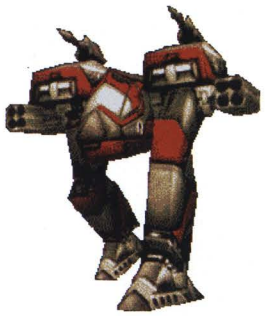


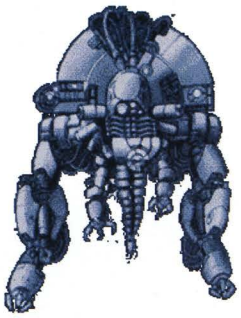
Duel: Nejen roboty je zabydlen svět Starsiege.

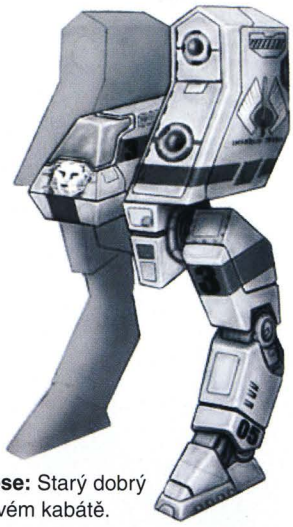
Největší změnu pocítíte hned na první pohled v grafickém zpracování. Pryč je "drsné" prostředí minulých dílů. Na místo něj nastoupila uhlazená ladnost terénu, který působí svěžejším dojmem a navíc neztrácí nic ze své depresivnosti a ponurosti, pro kterou jsem si mise v minulých dílech zamiloval. Zatímco terén na kráse doznal, zpracování kokpitu se příliš nevyvedlo. Není to nic hrozného, ale celkový design mi prostě nesedl, jelikož jsem si zvykl na něco jiného. Vizáž kokpitu přímo souvisí s další změnou. Současné 3D prostředí by prostě nesneslo vektorové zpracování (spíše by ho nesnesli rozmazlení hráči), takže bylo třeba sáhnout po zcela novém způsobu ovládání. Díky němu jsem ani nesahal po joysticku, s kterým jsem ruku v ruce prošel druhým dílem a raději jsem rozdělil ovládání Herce bratrsky mezi klávesnici a myš. Je to asi tak nejlepší kombinace, se kterou dokážete svůj "virtuální" kokpit náležitě ukočírovat.

Ale ani tak to nebude jednoduché. Změna se projevila nejen v ovládání pohybu (kdy již nelze otáčet trupem stroje nezá-

Noční party: Today is good day to die!







Apocalypse: Starý dobrý Herc v novém kabátě.

visle na směru chůze, nýbrž pouze hýbat zaměřovačem libovolným směrem v samotném kokpitu, z kterého není dobrý výhled - tudíž ani předpoklad pro úspěšnou střelbu), ale i v ovládání zbraní, kdy je každá namontovaná zbraň omezena určitými předpoklady. V praxi to znamená, že zbraň na levé straně trupu není příliš efektní při střelbě na cíl vpravo. Tato zásadní změna trochu snižuje hratelnost, ale nezbývá nám, než se přes ní přenést.

Mise, do kterých se vrháte, jsou podobné těm, kterými jste již v minulých dílech prošli. Budete ničit protivníky, zachraňovat piloty v terénu, likvidovat části i celé základny apod. Nejde tedy o nic, co by Hercovské harcovníky mohlo překvapit. Naštěstí autoři nezahodili výborný nápad s waypointy, které by mi asi proklatě chyběly. Jen zajímavá (i proklínaná) vznášedla z minulého dílu jsou nahrazena o něco méně zajímavými tanky.

Hru začínáte jako zelenáč, ale nic vám nebrání v postupu. Stejně jako v obou Earthsiege začínáte s průměrným Hercem, kterého budete moci časem vyměnit za něco lepšího, co časem vyměníte za něco ještě lepšího, kteréž to za čas prohodíte za něco úplně jiného.

Výborným vylepšením a skutečným překvapením v jednom je možnost volby hry za obě strany. Zatímco věrní veteráni jako já zvolí pozemšťany (ovšem pouze rebely - hra za Impérium se bohužel nekoná), zrádci si osedlají Cybridy. Fáze války přináší různé typy misí, ale většinou platí pravidlo, že Cybridé útočí a lidé se brání. Čili podobný vývoj jako v minulé válce.

Co se týče celkové atmosféry hry, bude pro vás skvělým zjištěním, že vychází z minulých dílů a tudíž je v rámci možností dobrá. Vůně vychládajících motorů vašich Herců, zodpovědnost za úspěch mise, to vše se k vám vrátí a probudí ve vás neodbytnou myšlenku nebo snad touhu dohrát tohle všechno do konce. Zůstala i většina výzbroje, takže pro veterány poslední války nebude problém rychle se dostat do obrazu. Hangár, kde budete svého ocelového druha oprašovat, je řešen sympaticky, ale nejde prohlásit, že by to bylo nějaké revoluční zlepšení. Kromě zásadní změny ovládání kokpitu zůstala většina funkcí stroje zachována, takže by nemuselo trvat dlouho, než vám Herc opět sedne do ruky. Povrch a prostředí planet je precizní, co se nápadů týče, ale vzhled robotů mi přijde vcelku chudý a nezajímavý. Podobně na tom jsou i stavby, které jsou sice nápadité, nicméně to mohlo být lepší. Trochu to kazí celkový dojem z hry, jelikož myšlenka, že v Earthsiege 2 to bylo "takové nějaké lepší" snad ve všech ohledech, vás bude pronásledovat po většinu času hraní.

Kapitolou samou pro sebe je multiplayer. Ten si nakonec můžete vyzkoušet i díky demoverzi na našem cover CD. Deathmatch s Herci je lákavý, zajímavý a hlavně dobře připravený. Herních serverů je dostatek a protivníků, kteří hoří touhou vás proměnit na hvězdný prach, se vždy najde dostatek. Po skončení každé mise se sečte skóre vaše i vašich protivníků, a pak máte možnost Herce trochu vylepšit. Na první pohled je vidět, že se autoři soustředili právě na multiplayer. Ono se vůbec zdá, že svět Starsiege (ať již robotí nebo ten Starsiege: Tribes) je předurčen k on-line žití, neboť po všech těch letech má Sierra konečně příležitost ukázat, co myslela tím "on-line" ve svém názvu.

Starsiege vám doporučím, protože tenhle svět je jenom jeden, a kdo hrál Earthsiege 1 a 2, jistě by po pokračování sáhl i bez pobízení. Možná by se mohl cítit lehce zklamán (přeci jen jsme všichni čekali něco víc), ale pravděpodobně by nelitoval. Ten, kdo předchozí díly nehrál, ať raději sáhne po povedenější konkurenci.

EX[**MAREK DUBINA**

HRATELNOST ---------- **81 %**

- **Pro:** Dobrý příběh, nové nápady, hratelnost. **Proti:** Drobné chyby v grafickém zpracování.
- **Firma:** Dynamix / Sierra. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** PII300, 32 MB RAM. **Minimum:** P166, 16 MB RAM. **Harddisk:** 180 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 8. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Mechwarrior 3.** 93 %. V této chvíli bezpochyby nejlepší simulátor bojových Mechů na téhle kouli.
2. **Heavy Gear 2.** 88%. Konkurence pro Sierráckou sérii tentokrát (bohužel) vede.
3. **Earthsiege 2.** 86%. Tohle je výborná věc, která díky hratelnosti přežila i rozjezd 3D akcelerace.
4. **Starsiege.** 81%. Hra s vysokými ambicemi, výborným multiplayerem, ale nepřesvědčivou grafikou.
5. **Earthsiege.** 76%. Na svou dobu příjemné překvapení, které položilo sérii "-siege" základ.

Výhled: Vpřed je skvělý výhled.

Úspěch: Nepřítel se právě odporoučel na věčnost.

Radar: Radar v levé rohu dole, ukáže ti cestu, ólé.

Heavy Gear 2

Otevřete kroniku staré války a poslechněte příběh z velké dálky

V temných a neosvícených starých dobách
byla galaxie rozpolcena hněvem.
Na vraky vesmírných lodí sedal prach
a vášeň mužů nelze zachytit perem.
Terra Nova byla zmítána boji
a muži v řadách proti sobě stáli.
Vždy špatné je, když válka děti kojí,
však marné snahy prosadit mír se zdály.
V tábory dva se lidé rozdělili,
první na sever táhl a zřídil vlastní stan,
druzí pak k jihu oči své obrátili.
Tak začala válka obou těchto stran.

Po dlouhé roky se utrpení vleklo
a mnoho mužů i žen nalezlo žal
v těch bojích, co připomněly peklo,
v bojích, kde bratr proti bratru stál.
Někdo by řekl, že stateční to reci,
když ve své zbroji bránili svou zem,
já ale říkám, že nesmysl to přeci
jest, vždyť totiž všichni měli stejný sen.

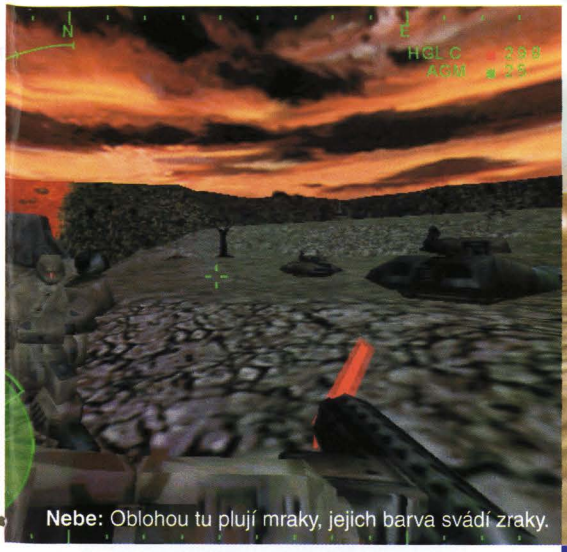
Když už se zdálo, že sporu není konce,
skrz temný vesmír zazněl cizí hlas,
co svolal všechny, stejně jako zvuk zvonce,
aby, jak pevná ocel, semknul nás.
Ze staré Matky přišla totiž zpráva,
že Říše otců žádá půdu svou.
My ale měli na tuto půdu práva
a spojili těla v mysl jedinou.
Slavnostním aktem pak spojili se říše,
sever i jih se opět celkem stal.
A ihned poté, co vyschly lesklé číše,
boj spravedlivý a tvrdý započal.

Nepřítel nový přilétl z Matky naší,
z kolébky lidstva, aby nám sebral měst.
My ale řekli, že není cesty snažší,
než změřit sílu, než ruku zatnout v pěst.
A Národ otců byl ve své touze slepý,
chopil se zbraní a silou zkusil vzít,
co bylo cizí pro něj a jeho děti
a my, jak jeden muž, jsme se šli bít.

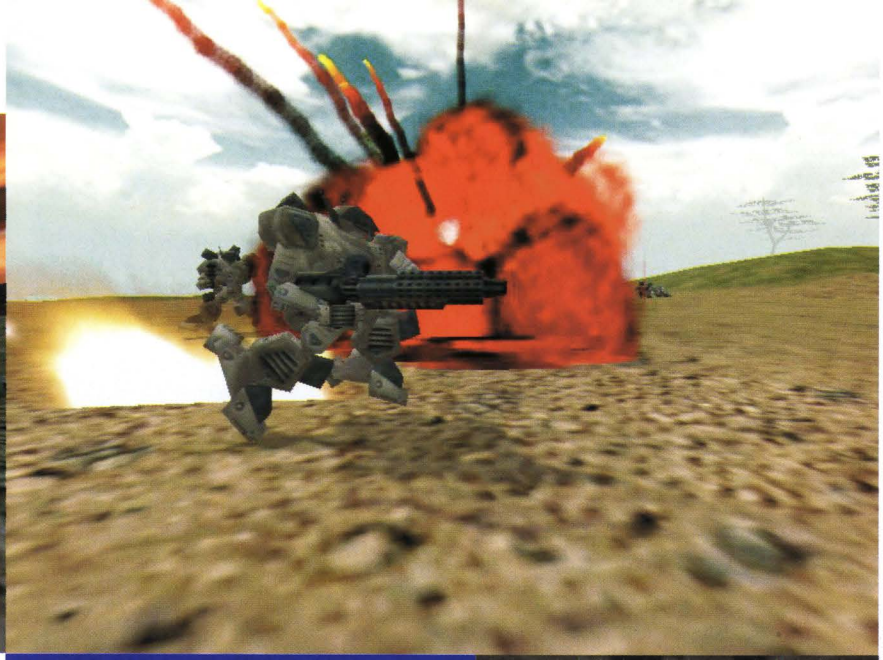
...konec eposu "Heavy Gear 2" se bohužel nedochoval. Z neznámých důvodů byl jeho konec v Hlavním archívu planety Caprice nahrazen zcela zjevně postmoderní básní, která obsahuje některé nemelodické stavby verše a podivná, zcela zcestná, hesla (ukázka vzápětí následuje). Přestože jde o nekulturní a barbarský projev, bohužel se zdá, že má v určitých bodech společné názvosloví s původním eposem. V každém ohledu zůstává faktem, že se jména obou autorů nezachovala. EX[**MAREK DUBINA**

Západ slunce: Starý den je zase v trapu, zítra možná i já zkapu.

Vesmír: Na povrchu raket v boji ukáže se, zač kdo stojí.



Nebe: Oblohou tu plují mraky, jejich barva svádí zraky.



Exploze: Výbuch krásný v barvě krve je teď, kde nepřítel prve.

Chlapíci ve velkých skafandrech bojovali,
jedni proti druhým, jak už to chodí,
a grafiku kvalitní tu obdivovali,
ať na planetách či povrchu lodí.
Podobni v určitém ohledu "mechům",
přeci jen několik rozdílů znám,
střelnou zbraň v ruce a rakety v měchu,
pohyby jako v 3D akčních hrách.
Dva módy radaru, wingmany k ruce,
skafandr jeden však jen můžou vzít.
Dojde-li střelivo (dojde-li k muce),
je dobré ruční zbraň v levačce mít.

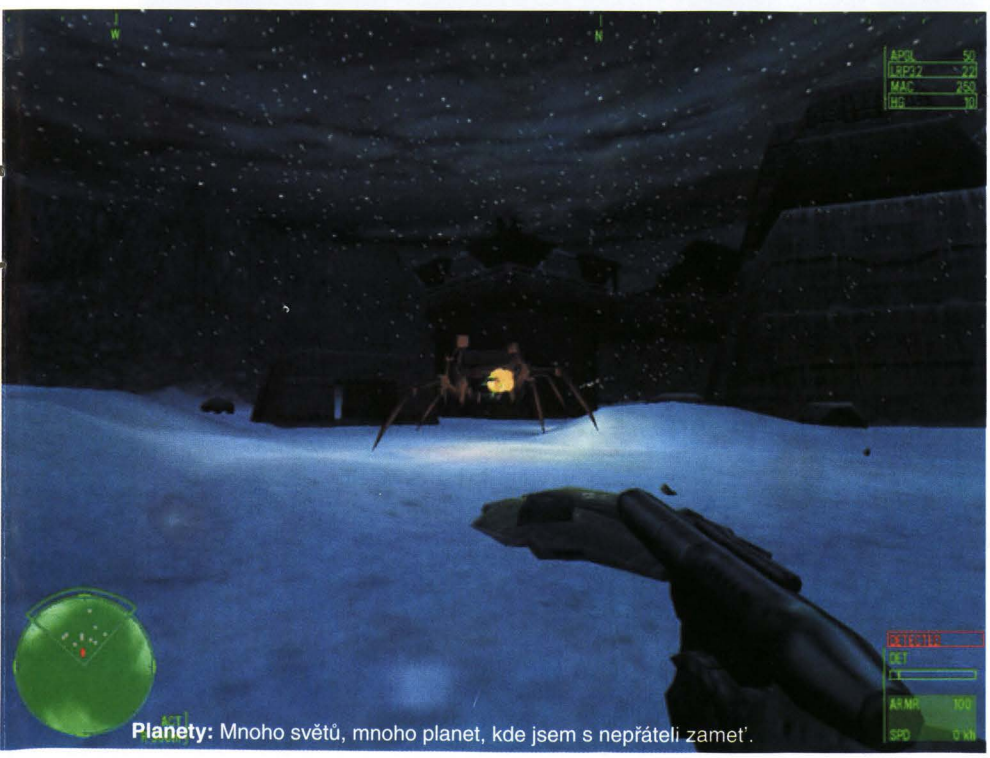
Grafika výborná, stromy jak pravé,
pohybů nadbytek, dost pestrý děj.
Musí však trénovat ten, kdo to hraje,
hrál's-li díl první, tak i tento hrej.
Lepší než Starsiege, to grafika dělá,
jinak to jiné trošinku je.
Hýbeš se jinak, klekáš a leháš,
Dream Pod 9 už takový svět je.
Dialog s wingmany je celkem slušný,
lákavá hratelnost vcucne tě hned,
pozor na náboje, co jsou výbušný,
pracuj vždy společně, přátel si hleď.

Misí je mnoho a různého druhu,
hrají se dobře a děj šlape vpřed.
"Mechovka" tohoto typu jde k duhu,
3D kartičku si pořiď teď hned.
Ve vodě chodíte, barvy jsou prima,
zvuky maj' úroveň (a hlasy též).
Když něco vybuchne, tak je to psina,
střílejí po tobě? Tak radši lež!

Závěrem přichází dilema stálé,
je to fakt dobré či hloupá to věc?
Řešení: opět maj' "mechovky" nového krále,
má to punc novosti, a proto přec,
já sice přednost dám Sierrácké akci,
Starsiege, ten zavání mech-mystikou,
graficky Heavy Gear 2 je lepší jaksi,
nehrát ho bylo by chybou velkou.
Hodiny zábavy při skvělém hraní,
pár nových nápadů, grafický boss,
kupte to, hrajte to, dost tedy lhaní,
končí má báseň, jak říkám, už dost!

Tma: V téhle tmě se asi ztratím, raději se domů vrátím.

Slečna: Holky budou hezké stále, dneska, zítra, a tak dále.



Planety: Mnoho světů, mnoho planet, kde jsem s nepřáteli zamet'.

HRATELNOST ---------- 88 %

- **Pro:** Výborná grafika, hratelnost. **Proti:** Obtížnost, nemožnost výměny skafandrů.
- **Firma:** Activision. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** PII300, 64 MB RAM, 3D akcelerátor. **Minimum:** P166, 16 MB RAM. **Harddisk:** 150 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 2 - 8. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Mechwarrior 3.** 93 %. V této chvíli bezpochyby nejlepší simulátor bojových Mechů na téhle kouli.
2. **Heavy Gear 2.** 88%. Konkurence pro Sierráckou sérii tentokrát (bohužel) vede.
3. **Earthsiege 2.** 86%. Tohle je výborná věc, která díky hratelnosti přežila i rozjezd 3D akcelerace.
4. **Starsiege.** 81%. Hra s vysokými ambicemi, výborným multiplayerem, ale nepřesvědčivou grafikou.
5. **Earthsiege.** 76%. Na svou dobu příjemné překvapení, které položilo sérii "-siege" základ.

Karlštejn: Exkurze červů na hradě neskončila příliš dobře.

Z ČESKÉHO MANUÁLU

A jako moučník vám servírujeme vybrané překladatelské lahůdky v podobě zásad uvedených v českém manuálu:

1. Vnímejte všechna vaše dmutí a pozor na dračí koule.
2. Ti, kteří se uchylují ke skrývání svých červíků, obracejí se k "temné straně" hraní červíků.
3. Nepližte se a neskrývejte. To je znakem pro temnou stranu.
4. Stiskněte mezerník abyste vyhnal plameny ven z ohromného tanku na zádech (!?) červíka.
5. Je to taktické jaderné zařízení, pokud je jen jedno.

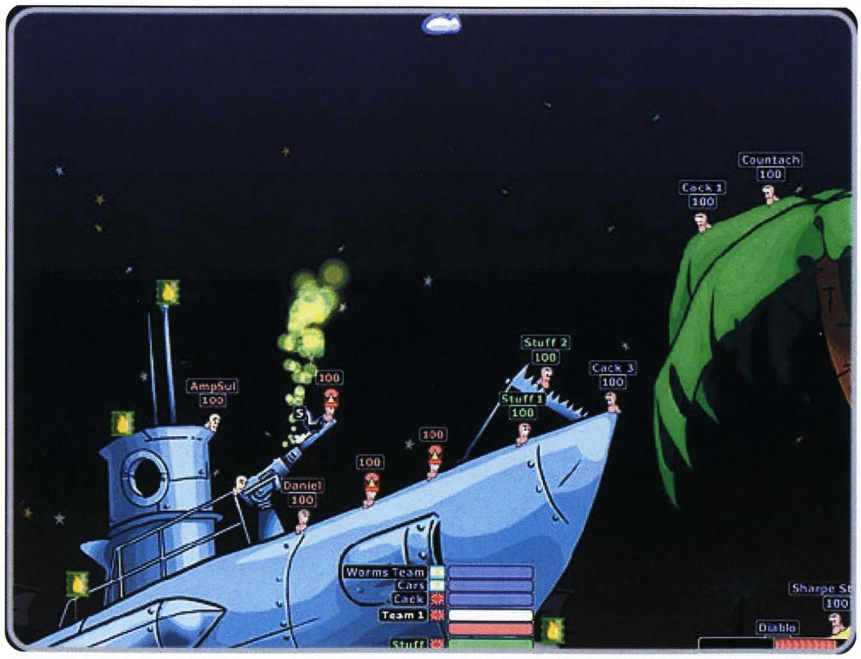
Horor: Bezhlaví červi a jiná strašidla.

Worms Armageddon

A tak jdeme do finále...

Jednou, kdysi dávno, jsem se rozhodl udělat si malou procházku do lesa, na pasece vystrčit pupek vstříc sluníčku, zkrátka trochu si odpočinout od strastí každodenního života... Když už jsem ležel mezi pařezy druhou hoďku a můj pupek začínal nabírat barvu čerstvě rozšlápnutého melounu, udělal jsem něco, čehož dodnes nelituji. Totiž, obrátil jsem se na břicho a nastavil puňťovi záda. Teď už jsem nehleděl kolmo do modrých výšin nebeských, nýbrž jsem pozoroval, co se děje v trávě. Jé, breberky! Tu vystrčil tykadla střevlík, rohy roháč paroháč či mi u ucha zabzučela sličná beruška. Náhle však z pařízku přede mnou vystrčil hlavu červík. Normální růžový červík, průměrná váha i délka - však to znáte. Červík jako každý jiný, kdyby ovšem nedržel v ruce... kulomet! "Ééé ?" řekl jsem a přitom pozoroval, co se asi bude dít. Prásk! Ozvala se strašná rána a můj červík se mi před očima rozprskl. Co se děje? Aha, nevšiml jsem si jeho kolegy nahoře na pařízku, jenž mu velkoryse vrhnul na hlavu protipěchotní granát. Tu jsem zpozoroval, že vlastně po celé pasece probíhají souboje mezi po zuby ozbrojenými skupinkami červů. Dost jsem se divil, s jakou přesností, krutostí, chladnokrevností a hlavně za použití jakých technologií se červi vyhlazují. A to jsem ještě netušil, kolik let bude červí válka trvat a že ve finále přeroste ve Worms Armageddon!

Ano, ano. Závěrečná kapitolka červí série je tady! Otřete si tedy očička od slziček, abyste dobře viděli na písmenka a jdeme na to. Pro ty, kteří by se s Worms, herní legendou, která desítky hráčů spojila a stovky rozkmotřila, nesetkali, lehce nadnesu herní princip: Po 2D krajince jsou rozmístěna po zuby ozbrojená komanda červů. Hráči svoje červíky střídavě ovládají a snaží se za pomoci pohybu po krajině a arzenálu v kapsách červí uniformy přežívat a přitom eliminovat ostatní DOČ (družstva ozbrojených červů).



Ponorka: Že by Francie 1942?

K otestování nových Wormsů jsem si pozval Tomáše, mého dávného protihráče, specialistu na „červy - vrahomily".

Š: Koukni se nejdřív na tu grafiku. Je to SVGA, jako v druhém díle, skoro stejný design s dosti komixovým pojetím. Autoři už ve dvojce zvětšili červy z důvodu realizace animací jejich mimiky. Tím však také museli zvětšit v měřítku všechny ostatní prvky hry a některé věci nejsou "namalovány" zrovna povedeně. Třeba UZI se mi v jedničce líbil o dost víc, vůbec, většina normálních zbraní měla v prvním díle lepší design. Co si o tom myslíš?

T: Když se poprvé v distribuci před mnoha lety objevil první díl Wormíků, tak jsem byl překvapen jejich vysokou hratelností a jednoduchostí. Grafika sice nebyla SVGA, ale zato precizně zpracovaná a bylo vidět, že si autoři Teamu 17 vyhráli. Co se týče grafického zpracování Worms Armageddon jsem upřímně řečeno dosti zklamán. Doufal jsem, že oproti druhému dílu dojde ke změně červíků a jejich okolí z jakoby dětského koutku do reálnějšího prostředí, které více připomíná boj na život a na smrt - a o ten tu přeci jde.

Den zúčtování: Čtyři červminátoři apokalypsy v akci.

Š: Přesně chápu, co ti nepadlo do oka. Mně se taky nelíbí baculaté tvary, barokní červíci a místo výbuchů bublikfuk. Na druhou stranu musíš uznat, že červy se občas „zatváří" opravdu povedeně a ztvárnění ujetých speciálů (jejichž první vlaštovkou byla v jedničce ovce (?)) je opravdu legrační. Třeba Mole Squadron (eskadra říčných krtků) je prostě fantazie. I Super Sheep je vynikající! Představte si ovečku v supermanovském úborku, jak vám poletuje nad hlavou a přitom slastně bečí. Musím ještě jednou zopakovat, že speciální zbraňový potenciál je jednou z největších libůstek Armageddonu.

T: Naprostý souhlas. Tyto nové zbraňové systémy činí ze hry fanatickou (i fantastickou) řež a způsobují neuvěřitelné krvavé lázně okolo dodávek bedniček se zbraněmi. Ve hře samotné se bohužel toliko z efektů všech zbraní těšit nebudete, už kvůli výše zmiňovaným nepovedeným výbuchům a občas se míhajícím patvarům na backgroundu. Celkově to na mě působí trochu zmateným dojmem.

Š: "No tak už se nerozčiluj, Tomíku." Výbuchy přece nejsou všechno. A pozadí si můžeš vytvořit vlastní, což je mimochodem další plus této hry. Nesmíme však opomenout zvukové efekty! Na mě zapůsobily dobrým dojmem a perfektně se ke hře hodí. Každý ruch brilantně doplňuje akci ve hře, občas zaslechnete i klasický Worms melody motývek, provázející všechny díly Worms. Veselé průpovídky červů příjemně protrhávají nervy drásající atmosféru v multiplayeru, variantě hotseat, při které i přesto občas dochází k fyzické konfrontaci pařících jedinců. Na výběr je z množství "kecacích schémat" a komu by to nestačilo, může si v přiloženém editoru vytvořit pokec vlastní.

T: Možností, co a jak nastavit, či upravit je věru přehršel. Každý šťoura si přijde na své. Změňte svému červovi jméno, hlas, jazyk rodný a odvážnější si mohou zkusit změnit i pohlaví (tak snad v nějakém dalším díle). Výborně propracované jsou možnosti volby zbraní. "Šimone, co ty na to?"

Š: (neodpovídá) a cachtá se s gumovým kačerem a parníčkem ve vaně.

T: No, aspoň se zas po roce umyje. Takže pryč od Šimonovy hygieny, což je vlastně taky zbraň, k volbě zbraní ve hře. Výbornou věcí je možnost ovlivnit míru poškození, které daná zbraň způsobuje. Tím vzniká šance vyrovnat handicap střelných projektilových zbraní, který mají oproti bojovým komplexům hromadného ničení, jako je třeba airstrike aj., podstatnou nevýhodu. Můžete si samozřejmě navolit kolikrát bude možno zbraň použít, než se vypotřebuje. Do jisté míry je možno ovlivnit procentuální šanci, že vám v průběhu boje spadne na hlavu nějaká ta zbraň navíc, to se týká též lékárniček a utilitek. Když pak dojde k totální genocidě jednoho týmu, který měl ve výzbroji nadstandardní fidlátka, zbude po posledním členovi takzvaná "darovací karta", kterou když seberete, tak obdržíte jeho výzbroj. Asi poslední zajímavost, co mě napadá, je volba, jak rychle bude stoupat voda po každém kole. To vás nutí stěhovat svoje komandos stále výš a výš, jinak se utopí. A věřte, že to nějaký ten čas zabere. Áá-ááá, něco mokrého mi kape na klávesnici. Šimon je opět voňavý a čistý.

Š: Novinkou je možnost hry na postup obsahující jak ostré, tak i tréninkové mise.

Vrakoviště: Udělej červa mechanikem a takhle to dopadne.

FILM ARMAGGEDON

◆ Film natočený v roce 1998 s Bruce Willisem v hlavní roli. Jde o to, že obří meteorit míří k naší planetce a zbývá osm dnů na její záchranu. Skupina těžařů ropy je vystřelena na meteorit, kde do něj vrtá, aby do jeho středu umístila nukleární nálož. Vše dobře dopadne, meteorit vybuchne, mine Zemi, hlavní hrdina za zvuku písně "I don't wanna close my eyes" od skupiny Aerosmith explodovává a také míjí Zemi. O červech se v tomto filmu vůbec nemluví (ale pátrání pokračuje).

Nejsilnějším prvkem Worms Armageddon je však jako u všech dílů červů multiplayer. Armageddon nabízí klasickou možnost hry více hráčů u jednoho počítače a též akci po síti, kterou jsme si bohužel neměli šanci vyzkoušet. Věčný spor typu: "Ale vy jste se na mne s Pepou spikli." lehce vyřeší legální aliance mezi týmy. Odpověď zní: " Ano, spikli, Máňo, tak se spikni s Karlem!"

Š+T: Shrnuto podtrženo, Worms Armageddon jsou důstojným završením červí ságy a vylepšeným pokračováním dílu druhého. Grafické i zvukové zpracování je opět bezchybné, ale styl, na který máme vlastní názor, se nezměnil.

Určitě by neškodilo trochu více smyslu pro realitu designu zbraní a explozí (bublifuk). Pro wormoholiky naprostá modla, ale já a Tom stejně pořád nejvíc zbožňujeme originál - tu naší starou dobrou jedničku.

EX[ŠIMON ZÁRUBA & TOMÁŠ STANĚK

Herní menu: Menu ve hře jsou velice přehledná.

HRATELNOST ---------- **70 %**

- **Pro:** Rozšířený zbraňový potenciál. **Proti:** Přílišná infantilnost.
- **Firma:** TEAM17 / MicroProse. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P200, 4 MB grafická karta. **Minimum:** P120, 16 MB-RAM, 4x CD-ROM. **Harddisk:** 30 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 6. **Počítačů:** 6. **Grafická podpora:** ne. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Worms.** 75%. První díl, nejsilnější nápad - prostě již legenda.
2. **Worms Armageddon.** 70%. Poslední pokračování červí ságy.
3. **Worms 2.** 65%. Graficky vylepšená jednička.
4. **Scorched Earth.** 62%. Ještě větší a starší legenda tohoto typu her.

Grafy: Přehledné grafy zachycují vývoj kurzu akcií jednotlivých společností.

opravdu není nic jednoduchého a slabé nervy se nedoporučují.

Počítač se navíc chová velice zrádně. Pokud budete jen trochu šikovní a předvídaví, po většinu hry možná povedete. Ale zhruba dva týdny či týden před vypršením lhůty se začnou výsledky soupeřů rapidně zlepšovat. Několikrát se mi stalo,

Wall Street Trader 98

WALL ST Software Malls

Pravděpodobně nejlepší simulace burzy, s jakou jste se kdy setkali.

Wall Street v New Yorku by nejspíš byla naprosto obyčejnou ulicí, kdyby v ní nestála budova největší burzy na světě. A hra, jejíž recenzi právě čtete, by musela nést zcela jiný název. A tak, přestože po Wall Streetu nechodí zombies, ani tu nepobíhá Duke Nukem a dokonce tu ani nepátrá po starých artefaktech Lara Croft, existuje hra s touto ulicí, respektive burzou, spojená.

Zapomeňte na to, že by jste snad v této hře burzu dobývali, podporováni přitom mohutnou 3D akcelerací. V této hře jde totiž o obchodování na burze a vydělávání peněz. Ne, že byste se přitom nezapotili, ale na zabíjení tentokrát opravdu nedojde.

Wall Street Trader 98 je vcelku realistickou simulací burzovních obchodů a odehrává se prakticky na jediné obrazovce. Abyste byli správně motivováni, vstupujete do hry jako "nikdo" toužící uplatnit se na poli obchodu. Lord Fleming - burzovní čaroděj a majitel Learing Bank - je tím, kdo vám nabízí žebřík, po kterém lze vyšplhat až do nejvyšších finančnických kruhů. Uznávám, že ne pro každého je tento cíl natolik zajímavý, aby se pouštěl do obchodování na burze, ale když jde jen o hru, proč si to nezkusit?

Naštěstí nepotřebujete roční praxi burzovního obchodníka, abyste si WST 98 zahráli. Tenký manuál nabízí to nejnutnější minimum, které v praxi znamená to hlavní - vydělat co nejvíce peněz. O tom nakonec je nejen tato hra, ale život většiny ze smrtelníků.

Burza je totiž skutečnou finanční džunglí. Stejně jako ve skutečnosti můžete nejen nakupovat a prodávat akcie, ale také najímat poradce, popř. špióna, s jehož pomocí lze odhalit záměry vašich obchodních soupeřů. Může se však stát, že vaše nelegální cesty získávání informací vyplavou na světlo, a pak přijde vhod schopný (a drahý) právník, jehož služby ve hře samozřejmě také najdete.

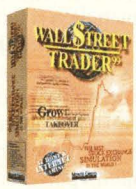
Hra se dělí na menší úseky, řekněme úrovně, kdy každá úroveň představuje určitý časový úsek, po který musíte splnit úkol zadaný lordem Flemingem. Úspěch znamená vzestup o další příčku na žebříčku a neúspěch znamená vyhazov. Úkoly jsou většinou velice podobné: vydělat peníze, vydělat určité množství peněz, překonat alespoň dva ze soupeřů apod.

Samotné hraní je pak napínavější než leckterá akční hra. S pohledem upřeným na grafy cestujete po mapě trhu a vybíráte další a další odvětví, ve kterých se musíte uplatnit, aby vás soupeři nepřeválcovali. Přitom všem samozřejmě musíte sledovat televizní zprávy, číst noviny, poslouchat rádio, naslouchat radám svých poradců, číst e-maily a surfovat po jako-internetu. To vše v reálném čase, kdy musíte neustále nakupovat a prodávat. To

HRA WALL STREET TRADER 98

Téměř identická

Pokud se nyní divíte, proč píšeme o hře rok staré, když její pokračování je již na světě, pak vězte, že vysvětlení je nasnadě. Výrobci si totiž dovolili malý žertík, dáli se to takto říci. WST 99 je totiž naprosto stejný jako loňská hra, jen s tím rozdílem, že obsahuje nějaké nové jazykové verze. Oděná do nové krabice pak láká ke své koupi. Takže pozor, pokud již vlastníte WST 98, dobře si rozmyslete, jestli do nové hry investovat!



Obal. Zatímco WST 98 byl zahalen zelenou barvou, krabice nové verze se stkví neméně slušivou hnědou.

OBCHODNÍK LORD BASIL FLEMING

Mládí

Narozen 29. Února 1945 v Cambridge, Anglie. Historici se domnívají, že jeho předkové patřili k vikingskému klanu, který se usadil v Anglii někdy v roce 900 n. l. Jeho otec byl profesorem na Cambridgi a jeho matka je známá jako básnířka. V osmnácti letech začal studovat v Oxfordu mezinárodní právo a diplomacii.

Svět obchodu

Do světa obchodu vkročil, když začal pracovat pro firmu Milking and Bond. Samozřejmě, že jednalo o práci na Wall Street. V roce 1970 založil svou vlastní společnost - The Credit Bard - která se specializovala na investice. Tato společnost patří v současné době k špičce a má přes 30 milionů zákazníků. Jméno lord Fleminga je také spojeno s The Learing Bank.

Lord Fleming holduje nejen burze, ale i golfu. Pokud uvidíte tohle, právě jste zaznamenali svůj první burzovní úspěch.

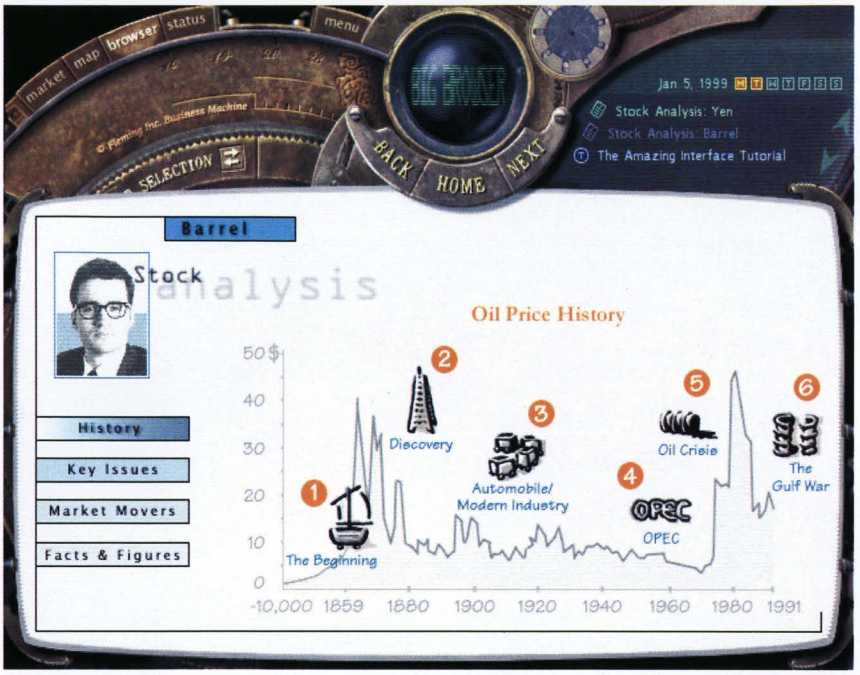
Takto vypadá úvodní intro, ve kterém se dozvíte něco o lordu Flemingovi.

že jsem po celou dobu s přehledem vedl a v na konec jsem stejně jen splakal nad výsledkem, který se mi již nedařilo příliš ovlivnit. Zde by se možná uplatnila burzovní praxe, která mi chybí.

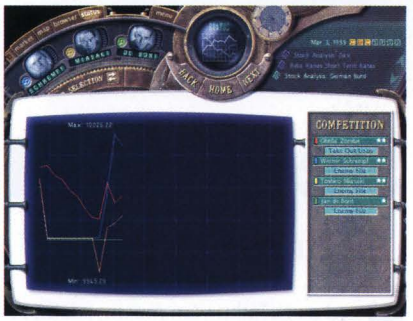
Pro bližší pochopení herního systému si dovolím uvést malý příklad. Ve třetí úrovni hry již máte k dispozici velké množství průmyslových odvětví (celkem je tu 16 sektorů, každý má 6 podskupin), ve kterých si je velice těžké udržet orientaci. Podíváte se na televizi a zjistíte, že společnost McDonald jednala se Stevenem Spielbergem o výrobě hamburgerů s tématikou Jurského parku. Pro vás to znamená, že započne horečnatý nákup akcií McDonalda a vzestup jejich hodnoty na základě očekávaných nových zisků. Jenže ejhle, za necelý týden se dozvídáte, že ze spolupráce sešlo. Na řadě je po horečnatém nákupu zoufalý odprodej, neboť hodnota akcií klesá. Do toho všeho se míchá Sony se novinkou nazvanou (tuším, že) PlayStation (nebo tak nějak), což je zase nepříjemné pro stávající hvězdy Nintendo a Segu. Přitom byste snad mohli zapomenout sledovat Dow Jonesův index nebo stav japonského Yenu, letecký průmysl, automobilový průmysl, turistiku atd.

Jak jste si jistě všimli, hra obsahuje skutečné firmy a dokonce i skutečné události, které jsou ovšem položené do období od 1. 1. 1999 do 2. 2. 2001. Můžete si také pokusit obstát za druhé války v Perském zálivu či při Asijské krizi. Ovládání hry pomocí myši je velice přehledné a navíc pěkně designované. I když je to místy skutečně infarktová záležitost, není možné Wall Street Trader 98 nedoporučit. Navíc takovýchto her není příliš. A když zjistíte, že burza není zrovna to nejlepší místo, kde by se vaše osoba mohla uplatnit, vždycky je možné svůj vztek vybít na nějakých těch nevinných zombiecích, impech či klingonech. Ale to už jsme úplně někde jinde.

EX[PAVEL ŽĎÁREK]



Analýza: Během hry máte možnost zjišťovat všemožné informace o každé ze společností.



Status: Jak si vedete a jak jsou na tom vaši soupeři si můžete během hry kdykoliv zkontrolovat.

Mapa: Na této "mapě" se pohybujete mezi jednotlivými složkami trhu - počítače, ropa, jídlo apod.

HRATELNOST ---------- 92 %

- **Pro:** Realističnost, intuitivní ovládání, originalita, podpora multiplayeru. **Proti:** Průměrná hudba, nadržování počítači.
- **Firma:** Multi Cristo Multimedia. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P166, 16 MB RAM, 6x CD-ROM, zvuková karta, modem. **Minimum:** P75, 16 MB RAM, 4x CD-ROM. **Harddisk:** 31 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1 - 6. **Grafická podpora:** ne. **Jazyk:** anglický, francouzský, německý.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Wall Street Trader 98 (99).** 92 %. Rozhodně nejlepší burzovní simulace.
2. **Capitalism.** 89 %. Asi nejblíže podobná strategie, ve které jde také o hromadění peněz.

Druhá verze hry: Druhá verze vypadá opravdu pěkně, ale o to hůř se hraje.

Scotland Yard

Ulicemi uniká tajemný „Fantom“, pronásledován pěticí detektivů

Hned na začátku vám musím sdělit, že hra Scotland Yard je jen předělávkou deskové hry. Nepochopte to však špatně. Je to opravdu kvalitní zpracování bezvadné stolní hry. Už to, že hru udělala francouzská firma Cryo zaručuje, že vám nebude špatně z grafiky.

Neměl bych jen tak nesmyslně ťukat znaky, ale vzít to pěkně od začátku. Tedy od instalace. Už ta sama dělá na některých počítačích nepěkné věci (třeba nepozná vlastní CéDéčko v mechanice). Pokud tedy máte trochu toho všudypřítomného štístka a instalace proběhne v pořádku, nemáte zdaleka vyhráno, ba jste přímo v centru problémů. To, že hra potřebuje pro běh TCP/IP (síťový protokol) mne trochu, ale jen trošinku, zarazilo. Vždyť v manuálu píšou o Single Player módu.

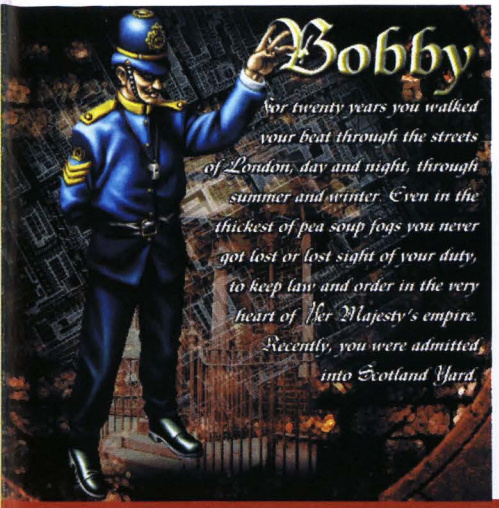
Nainstalujete tedy vše, co při instalaci hra píše jako „nutné ke spuštění hry“. To, že program SCOL při výpisu používá FracAngličtinu (ta se pozná tak, že jedna věta je napsaná francouzky a další je její překlad v angličtině) přejdete. V případě, že nemáte síť, se hra nespustí. Řeknete si, to je tím TCP/IP, odinstalujete a jedete znovu bez TCP/IP, i když hra vás bude přesvědčovat, že ho potřebuje. Opětovně zkusíte pustit hru a zase nic. Přišel čas projít manuály. Problém je v tom, že instalací pro lidi bez sítě se vůbec nezabývají. Šílenci (jako já) začnou experimentovat. Ostatní to vzdají. Prohlížíte všechny TXT soubory, i ty, co se hrou nesouvisejí (po pár hodinách už vám to nevadí), editujete SCM, i když nemáte ani potuchy o tom, jak se to dělá. Po X hodinách pokusů a Y hodinách přestávek nevěříte, že to může chodit. Na pokraji zhroucení, když uvažujete o koupi síťové karty, vás jen tak napadne, že když je to i pod Internet, co to zkusit přes browser, vždyť někde psali, jak ho správně nastavit. Přes původní obtíže se SCOL přes browser spojí se hrou a pustí se.

Jásáte, křičíte, tancujete. Prohlížíte si úvodní Please Wait a máte radost, že první kvíz je za vámi. Bohužel je to i poslední kvíz hry, a to i přesto, že jak říká Cryo, dostáváte dvě hry v jednom. První je předělávka původní deskové hry a ta druhá je jakési vylepšení, kdy se nepohybujete jen na mapě, ale můžete si přiblížit obraz přímo do ulice.

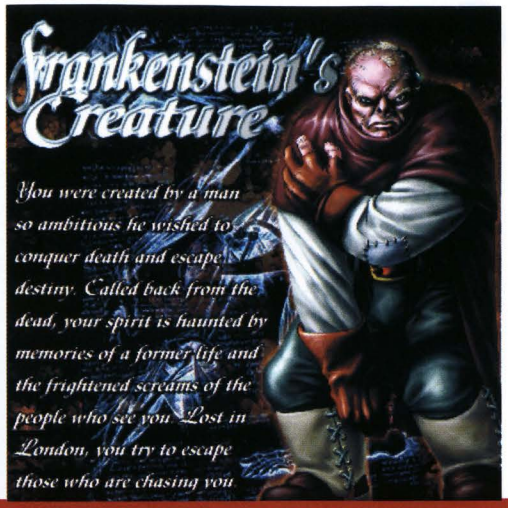
Pro začátek si z pěkných menu vyberete první možnost a hru za Fantoma (to je lehčí). Celkem bez problémů vyhrajete. Zkusíte totéž, ale v roli policisty nebo lépe policistů. Po pár pokusech se vám určitě povede Fantoma chytit.

Zkusíte tedy druhou možnost a opět Fantoma. Vyberete si svou postavu. Cryo se vás bude snažit přesvědčit, jak je každá jiná a každý musí jinou cestou splnit úkol. Podivnost. Pokaždé musíte najít tři věci, o kterých (spíše o místě, kde je najdete) vám řeknou bossové podsvětí jednotlivých čtvrtí Londýna. Ti ale budou chtít peníze, a ty mají lidé. Budete tedy zabíjet lidi pro to vybrané a vykrádat domy. Těch je v celém Londýně asi 30, což je proti 200 místům na mapě docela málo. Můžete si dokonce kupovat zbraně a to hned podle několika parametrů: síly zbraně a hluku, který vydává. Rozhodujte se jen podle síly, stejně vždycky stihnete utéct.

Souboj je opravdu akčního stylu. Dva „obluďáci“ se na sebe koukají, pak se jeden při zvuku zbraně skácí k zemi a objeví



Bobby: Tak takhle vypadá člen Scotland Yardu (anglický „ Bobík“).



Frankenstein: Tohle je největší fešák hry. Frenkie dlouhán.

Genius: Jak se tam dostala moje fotka?

se tabulka, kdo vyhrál a kolik získal peněz. U souboje rozhoduje jen síla zbraně, kdo ji má větší, vyhrál, druhý zemřel. Nezemře však úplně, jen ztratí drahocenné peníze a hraje dál. Dobrý přístup k životu. Pokud by vás snad chtěl chytit nějaký policista, nevadí. Buď vyhrajete, nebo přijdete o peníze, hra rozhodně nekončí. Nemyslete si, že má hra konec. Pokud totiž máte dostatečně silnou zbraň a dojdou vám žetony pro pohyb, nevadí, jen tak sedíte u počítače a koukáte, jak policisté snažící se vás zabít, umírají, a vaše konto se zvětšuje. Nemluvě o tom, že vás policisté nemohou najít, i když stojíte, co teprve když se začnete pohybovat.

Chcete-li jít cestou zákona, máte přece jen postavy rozdílnější a stojí za to trochu si mezi nimi vybírat. Vaše úloha v roli policisty je chytat kriminálníky a ty posílat do vězení. Za to dostanete peníze. Ty utratíte za informátory a lepší věci, jako policejní auto atd. Hlavní úkol je samozřejmě chytit Fantoma.

Ať už hrajete za kohokoliv, můžete navštěvovat různé obchody a laboratoře, ve kterých si můžete upravit počet svých žetonů. Vše ale stojí peníze. Nejhorší je, že vaše postava je nějaká postižena a stále se o něco zaráží a rozhazuje rukama.

Scotland Yard není špatná hra a má pěknou grafiku. Pokud však nejste fanouškem skutečného Scotland Yardu, tak pro vás to asi nebude ta nejlepší volba.

EX[MIKE

HRATELNOST ---------- **58 %**

- **Pro:** Založeno na výborné deskové hře, pěkná grafika. **Proti:** Šílená instalace, hratelnost druhé verze hry.
- **Firma:** Cryo-Networks / Ravensburger / France Telecom Multimedia. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P200, 32 MB RAM, 12x CD-ROM. Minimum: P166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM. **Harddisk:** 220 - 640 MB pro Win95, 115 - 355 MB pro Win98. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 1 - 6. **Grafická podpora:** ne. **Jazyk:** francouzský, anglický, německý.

Londýn: Asi takhle nějak vypadal starý Londýn.

DESKOVÁ HRA SCOTLAND YARD

Desková předloha

Deskovou předlohu této hry vytvořila firma Ravensburger. U nás je tato firma známa především díky svým puzzlům, ale za našimi západními hranicemi se více projevuje v celém herním průmyslu. Původní hra si obrovskou oblibu nejen v Německu.

Fantom Staré Prahy

U nás tuto hru vydalo nakladatelství PaN (nechtějte vědět, co to znamená), někdy okolo roku 1987-1988, pod názvem Fantom Staré Prahy. Kromě nezbytného překladu dostala hra velmi dobrý kabát Prahy let dvacátých. To s sebou logicky přineslo i předělávku plánu ze starého Londýna na Starou Prahu (na plánu je tak dnešní Praha 1). Tajemný muž X (Mr. X) se proměnil ve Fantoma (což je lepší než Mr. X). Hra měla samozřejmě úspěch, a tak se dočkala i modifikací (určitě alespoň jedné), ve kterých přibyla novinka typu metro a zastaralé drožky (moje oblíbené) vyměnili tvůrci za autobusy.

Pravidla deskové hry

Herní plán je protkán barevnými čarami, které představují trasy jednotlivých dopravních prostředků. Černá barva představuje drožku, zelená taxi a červená tramvaj. Každý hráč dostane dopravní žetony. Hráči se pohybují po barevných trasách, které končí ve stanicích. Za přepravu mezi stanicemi zaplatí hráč žetonem příslušné barvy. Tento žeton odevzdá hráč Fantomovi. Žetony zahrané Fantomem jdou mimo hru. Hra probíhá tak, že se přesune Fantom, potom hráči. Hráči Fantoma nevidí, ale Fantom se musí ve 3., 8., 13., 18. a 24. tahu ukázat. Nechytí-li hráči Fantoma do 24.tahu, vyhrál. Je to dost stručné, ale snad si uděláte představu.

Excalibur

Extreme G 2

Závod aerodynamických cyber-motorek

Začněme otázkou: Víte, co je rychlejší než ježek SONIC? Že myšlenka? Noo... to si nějak věříte. Ženista, co našel minu? Švestkový kompot ve vašich střevech? Hmm... Tak toho už raději necháme. Ale už jste byli relativně blízko. Jsou to aerodynamické cyber-motorky ve hře Extreme G 2, přičemž podle jimi dosahované rychlosti musí jezdit minimálně na Gutalax. Je to právě rychlost, co mě na této hře opravdu dostalo.

Zavřete oči... vlastně to ne, to byste nemohli číst. Tak si jen představujte... řítíte se krajinou rychlostí 400 mil/h, zatáčka... ne!... od vaší motorky odletují rudé jiskry, řev motoru... zrychlujete... 90 stupňové klesání... podlitýma očima zachytíte ručičku tachometru – přes šestset mil v hodině... burácení střel... 700 mil/h... PIC... ticho... jediný zvuk potvrzující vaši existenci je tichý hukot, jako když přiložíte ucho k lastuře...a tlukot vašeho srdce. Gratuluji! Právě jste překročili rychlost zvuku. WOW! V Extreme G3 se snad bude překračovat i rychlost světla. Takhle budete postupně projíždět 12 originálních tras ve třech modifikacích – celkem tedy 36. V těch se můžete cvičit v módu Practice, což doporučuji aspoň po dobu, než se vám ovládání dostane do ruky. V Timetrials se snažíte překonat nejlepší čas a konečně v Arcade mode sestřelujete šílené světélkující "lysohlávky", které létají všude kolem a střely Vám s povděkem vracejí. Sem tam se vzduchem mihne také nějaký boss. Řídit a ještě ke všemu mířit, to opravdu není žádná legrace... tedy vlastně ano! V této části se zase snažíte nastřílet co nejvíce bodů. To nejdůležitější je ovšem samotný turnaj, který jedete s dalšími sedmi závodníky. Přitom se musíte kvalifikovat a zároveň v jednotlivých částech zvítězit na body. Tyto části jsou čtyři. První je nazvána Atomic, kde jedete celkem čtyři jednoduché tratě. Za vítězství získáte Venom superbike a za vítězství v Critical mass, kde je tratí již osm, z toho čtyři modifikované, získáte Wasp superbike. Tato motorka je dost rychlá, ale trochu hůře sedí na silnici. V sekci Meltdown je tratí již dvanáct. Celkem naštve, že když zvítězíte se super motorkou, hra Vás dál nepustí a řekne, ať si to teď pro změnu rozdáte s motorkou normální. Velice kladnou však shledávám možnost ukládání pozic po projetí čtyř závodů, kterou nabízí sám počítač.

Adrenalin: Krev už vám v žilách nekoluje - právě ji nahradil adrenalin!

Vítejte! Právě jste se stali nedobrovolnými účastníky okružní jízdy parkem Extreme G 2... né, zpomalit nemůžeme... ani zastavit! A koho zajímá, že se Vám chce zvracet... že, sousede? No tak vystrčte hlavu z okna člověče. UGH! Pardon... za ten tunel. Nezapomeňte nakrmit Pterodaktyly a na to, že park se od všech nehod distancuje. Takže zrovna projíždíme naším lesem. Po levici máte možnost vidět obří Sekvoje, po pravici palmy a pyramidy. Kaňonem se dostáváme do blízkosti Stonehange a pokračujeme dále do zasněžených hor. Co? Jestli je to polární záře? Tak to se obraťte na tvůrce. Povšimněte si též po pravici Potěmkinových vesnic, po levici železobetonových konstrukcí a nyní již vjíždíme do podmořského tunelu a... Divíte se, jak jsme to sem mohli všechno nacpat? Nedivte se... máme to v názvu.

Acclaim by pro tuto hru měla raději používat slogan "Image je na nic, následuj instinkt... hraj Extreme!" V některých okamžicích budete totiž opravdu spoléhat pouze na svůj instinkt. V neuvěřitelných rychlostech vybíráte zatáčky, téměř prolétáte různými loopingy a tunely, padáte a stoupáte doslova v pravém úhlu a občas se neubráníte ani pádu do vody či lávy (Quake is so realistic). Přitom je vše realisticky nereálné. Když nemáte dostatečnou rychlost, plošinku nevyjedete, na druhou stranu však můžete jezdit jako netopýr hlavou dolů. V takové rychlosti ale kašlete ne-

Forsáž: Vidíte tu barevnou nádheru kolem? Pokud ne, patrně to bude tou rychlostí.

FYZIKA RYCHLOST ZVUKU

- **ve vzduchu, ve vodě a v oceli**
  Rychlost zvuku ve vzduchu při normálním tlaku a teplotě 20°C je 340 m/s, ve vodě však už 1.500 m/s a v oceli je to již 3.300 m/s.
- **pro představu:**
  Pokud byste chtěli překonat rychlost zvuku ve vzduchu, museli byste se pohybovat více než 11x rychleji než uragán.

Krize: Soupeř v krizi. Využijete toho?

jen na nějakou tu prostorovou orientaci (nejen prostorovou), ale také na skvělé světelné efekty, např. blesky. Na dráze dále existují modro-zelené "mosty", které Vám po dotyku (oouch!) doplní základní střelivo a štít. Ať jsem dělala, co dělala, ani jedno se mi během závodu nepodařilo vyčerpat. Základní munici, což jsou jakési výboje, nikoho moc nepoškodíte. Na to jsou tu lepší vynálezy např.: různé druhy raket, vrhač neidentifikovatelných zlatých koulí (pozlacené granáty?), rozsévač výše zmíněných výbojů, plamenomet obrácený dozadu, ale co mně nejvíc štvalo, byl hóóódně nepříjemný bílý jakoby kouř. Když se dostanete do jeho blízkosti, máte oslepený celý výhled...URGH! Dalšími bonusy jsou štít a reflektor, který se velice hodí především v temných tunelech a podjezdech. K získání několika kilometrů navíc však pomohou urychlovače. Ty máte na každou trať tři, ale také stačí přejet přes jejich symbol na cestě. Jsou nezbytné např. pro překonání velkých vzdáleností mezi pevným povrchem. Takže stačí jen rozsvítit majáček a vžuuum. Motorek máte na výběr celkem deset plus tři skryté tzn. lepší, ale možná by Vás také zajímalo, kdo se pod tím vším plechem skrývá. Věřte, že to jsou opravdu různorodé charaktery. Jejich motivace i vlastnosti jsou dost rozdílné. Setkáte se s padouchy, olympijskou vítězkou, zpěvačkou a filmovou hvězdou, s lidmi perfektně ovládajícími zbraně, vojenskou strategii a techniku. Trpí však rozličnými slabostmi, syndromy a vášněmi, tomu se ani moc nedivím, když jsou nuceni celé dny závodit v Extreme G 2.

Co se týče hudby a zvukových efektů, v této hře se střídá 12 stop, které příjemně podbarvují celou atmosféru, přičemž dávají plně vyniknout zvukovým efektům jako jsou výbuchy, řev motoru, tření, hřmění atd. Hudba je prostě příjemná, melodická, místy až ezoterická. Pokud se Vám nezvedá žaludek z vizuálního kontaktu s propastí, nejste frustrováni zjištěním – kde je nahoře a kde dole? – a kocháte se pohledem do rozbitého zrcadla (narážím na grafiku), tak na otázku, jestli si to máte koupit, existuje jen jedna odpověď: JUST DO IT! Mimochodem víte, že Vám do jízdy celou dobu kecá ženská?

EX[CATZILLA]

(A. Smithee se vrátil do Hollywoodu)

VÝHODY A NEVÝHODY MOTOREK

Boomsta:
+ dosažitelná rychlost, - štít, akcelerace

Freeker:
+ ovládání, akcelerace, - štít, zbraně

G-Spark:
+ zbraně, hůře zasažitelná

Grimace:
+ štít

Mooga:
+ štít, - zbraně, akcelerace

Surge:
+ akcelerace, - dosažitelná rychlost, zbraně

Vex:
+ štít, zbraně, - ovládání, akcelerace

Vraith:
+ zbraně, - štít, akcelerace

Zeo-Max:
+ ovládání, - zbraně, akcelerace

Život: Takový je život. Někdo se plazí po zemi, někdo letí vzduchem...

EXTREME G

Oproti svému předchůdci je Extreme G 2 rychlejší, má lepší grafiku, více světelných efektů, lepší zvuk, větší výběr motorek. Problém je ovšem v hratelnosti. Občas naprosto ztratíte orientaci, občas "popraská" grafika, což se stává hlavně v tunelech, kde je to více než nepříjemné atd. Někdy je lepší držet se hesla "méně je někdy více".

Nádhera: Sledovat takové věci v pohybu je téměř zdraví nebezpečné.

HRATELNOST 75 %

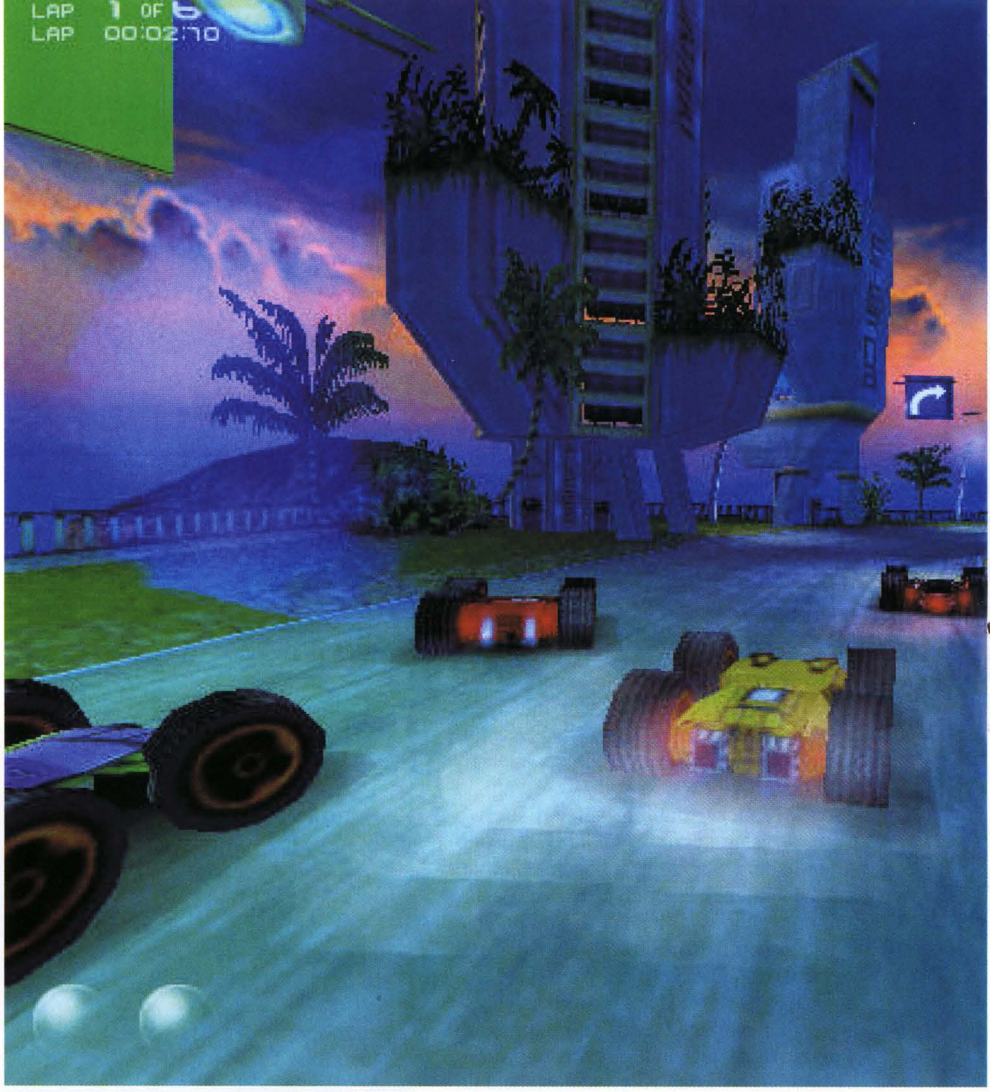
- **Pro:** Ďábelská rychlost, hudba, zvukové a světelné efekty, velký výběr motorek, rozmanitost tratí, action mode, menu. **Proti:** Občasná nepřehlednost a popraskaná grafika, absence multiplayeru.
- **Firma:** Probe / Acclaim. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P200MMX, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 3D akcelerátor. **Minimum:** P166, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, 3D akcelerátor. **Harddisk:** 25 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** ? **Grafická podpora:** 3Dfx a jiné. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Rollcage.** 89%. Zatím poslední variace na téma rychlost.
2. **Wipeout.** 87%. Skvělé závody vznášedel.
3. **Extreme G 2.** 75%. Rychlost je vším a život ničím.
4. **POD.** 73%. Futuristické závody aut v stejně šíleném prostředí. Větší obliba v zahraničí než u nás.

Rollcage

Rádi řídíte auta, bouráte a občas i zvracíte?



Start v Rollcage není tak důležitý. Ztrátu lehce doženete.

Byl pozdní večer, první máj, Rollcage čas. Motorů zval k závodům hlas. Slunce již pomalu zapadá a na obloze vytváří spolu s mraky nádhernou scenerii. Romantika na první pohled. Najednou se ozve přehlušující hlukot motorů a začíná váš zběsilý sci-fi závod. Dívejte se hlavně před sebe, na ostatní stejně nebude ani čas. Zahrabte si jako krtek and let's go.

Ano, další závody aut jsou tady. Tentokrát však budete velmi překvapeni.

Pokud máte rádi hru Wipeout, jste doma. Podobnost je totiž zjevná a aby také ne, když na hře pracovali stejní lidé. Jistě je k výrobě Rollcage inspiroval právě ohromný úspěch Wipeout, kde jste mohli poprvé na svých obrazovkách spatřit akční závody zvláštních vznášedel. Akčnost a zábava byla doposud snad nepřekonaná a proto je zde Rollcage. Nástupce.

Rollcage se odehrává v nepříliš vzdálené budoucnosti, protože zde ještě můžeme spatřit sem tam nějaké ty známky přírody. A vzhledem k tomu, že jste právě v budoucnosti, je možno prakticky vše a tvůrci hry to náležitě využili.

Narozdíl od vznášedel Wipeout nelétáte ve hře Rollcage vzduchem, i když často také, ale ovládáte jakési vozítko s obrovskými koly, které je oboustranné. To znamená, že i když se převrátíte, můžete pokračovat ve vaší jízdě snů, ale s pěkně odkrvenou hlavou. Ve hře máte na výběr několik typů vozidel. Liší se, jak jinak, než rychlostí, robustností apod. Vybrat si můžete také jednu z málo tratí, šampionát a nebo si to rozdat s kamarádem nebo s kamarádkou - po síti. Vůbec multiplayer je skvělý a dává hře úplně jiné dimenze zábavy. Rychlost závodu je skutečně ďábelská. Vaše auto je totiž schopno jet i přes 400 km/hod. Díky tomu prakticky přes všechny větší kopce létáte, až si připadáte jako další Wipeout nebo Létající Čestmír a začne se vám z toho motat vaše odkrvená „palice". K tomu všemu se musíte občas vyhnout nějakému tomu kamenu, stromu a nebo padající budově.

Velmi efektní je jízda po stropech i stěnách tunelů a vymetání všech netopýřích hnízd, bezdomovců apod. Často si budete připadat jako na Matejské pouti, včetně toho zvracení. Pokud nabouráte, nic moc se nestane, akorát všechno bouchne a trochu vás to odhodí, ale vy se hned můžete rozjet dál bez sebemenšího poškození. Nechtěl bych ale vidět do kabiny. Tam to musí pěkně vypadat. Také se vám může stát, že do vás někdo napálí třeba nějakou tu menší raketku. Stačí se jenom oklepat a pamatovat si, že pomsta bude sladká a hořlavá. Inteligence vašich konkurentů je opravdu na vysoké úrovni a bojují i mezi sebou. Znáte to: když se dva perou, třetí se směje. Tak na tohle v Rollcage můžete rychle zapomenout. Smát se sice můžete, ale stejně i na vás dojde. Arzenál zbraní je opravdu zajímavý a doplňujete ho za jízdy, což je podle mne výborné zpestření, hlavně, když se snažíte sebrat nějakou tu zbraň ze země, ale omylem se netrefíte a sletíte pozdravit turisty na pláž.

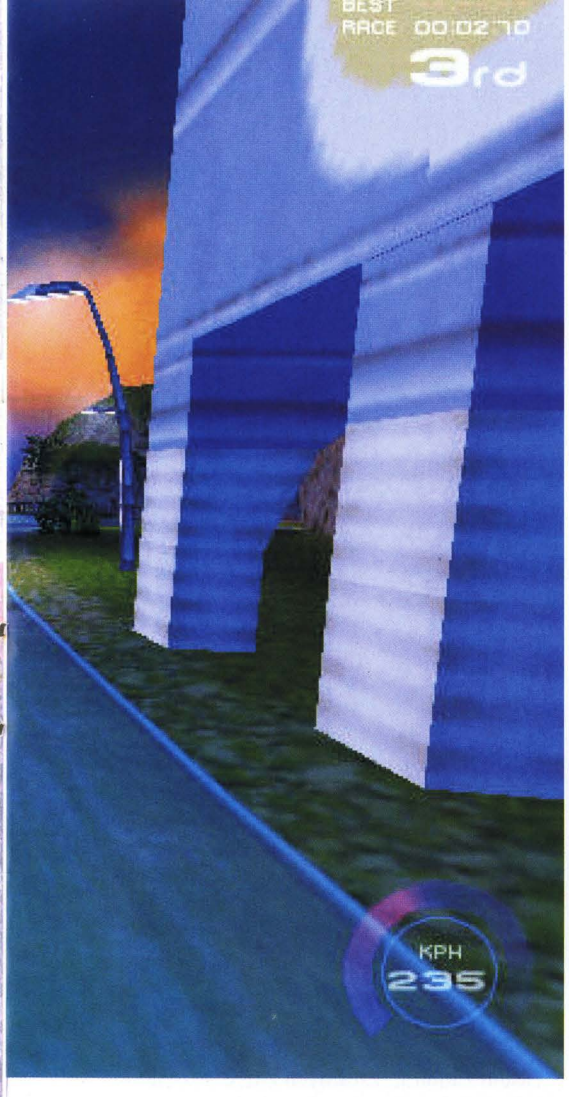
Můžete střílet i naváděné rakety nebo použít super urychlovače, které jsou absolutně bezkonkurenční. Létáte pak jak raketoplán Buran. Prostě nádhera! Rychlost si můžete také zvýšit tím, že najedete na urychlovací pruhy, které se ve hře hojně vyskytují, čímž zrychlíte až na 500 km/h a více.

Po technické stránce se Rollcage nedá prakticky nic vytknout. Je velmi dynamická a dokonce i realistická. Grafika je prostě úchvatná a akcelerátor odvádí řádný kus práce. Efekty jsou bezchybné a vše hýří překrásnými barvami, pouť jak se patří. Zvukové efekty již jen skvěle doplňují tento skvost. Jediné, co by se možná dalo vytknout, je trochu složitý způsob jízdy. Myslím tím, že vaše snaha nenabourat, vyjde vždy naprázdno. Často jste vymrštěn někam, že ani nevíte, kde jste. Ale o to zřejmě autorům Rollcage šlo. Udělat ze hry skvělou akční zábavu. Nikdy nemáte jistotu, že dojedete do cíle první. Ne-

Skála: Jízda po skalách není moc výhodná.

Výbuch: Že by bomba? Nádherný úkaz.

Fire: Po zaměření můžete klidně střílet.



Tunel: V tunelech se jezdí nejlépe. A hurá na strop!

Palmy: Nechcete si cestou shodit pár kokosů?

ní zvláštností, že přes vás nějaký bastard přelétne a vy poznáte, co je to blízké setkání třetího druhu.

Milovníci jízdy podle pravidel se musí poohlédnout jinam a zkoušet si svou jízdu na venkovských polích. Toto je hra pro tvrďáky, kteří mají rádi velmi rychlou jízdu bez kompromisů.

EX[MICHAL STRNAD]

HRATELNOST ---------- 89 %

- **Pro:** Skvělá grafika a akčnost. Zábava pro všechny věkové kategorie. **Proti:** Hratelnost je trochu sporná. Také závody a vlastně i celá hra mohly být delší.
- **Firma:** Psygnosis. **Systém:** Windows 95-98. **Minimum:** Pentium 166, 32 MB RAM, CD ROM, 3D akcelerátor. **Doporučeno:** P200, joystick. **Harddisk:** 60 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 6. **Grafická podpora:** OPEN GL, Dfx, D3D. Jazyk: anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Rollcage.** 89%. Zatím poslední variace na téma rychlost.
2. **Wipeout.** 87%. Skvělé závody vznášedel.
3. **Extreme G 2.** 75%. Rychlost je vším a život ničím.
4. **POD.** 73%. Futuristické závody aut v stejně šíleném prostředí. Větší obliba v zahraničí než u nás.

ČESKÁ VERZE

Rollcage Czech version je na „spadnutí". Vypadá to na naprostou „bombu".

- **Silnice**
  Setkáte se zde s typickou českou povahou a stavem našich silnic. Nemůžete zde sice jezdit 500 km/h, ani by to nešlo, ale i tak vaše škodovka dosahuje skvělých výkonů.
- **Protivníci**
  Silná stránka této hry však bude inteligence vašich protivníků, kteří jsou nevypočitatelní. Množství jejich úlisností nezná meze. Vynervovaní řidiči na vás budou často řvát, troubit, rozbíjet vám hlavy a samozřejmě auta.
- **Zloději**
  Lahůdkou je tankování benzínu. Když se vrátíte od pokladny ke svému vozu, uvidíte zřejmě jen jakousi trosku bez kol, volantu, autorádia, manželky atd. V nejlepším případě neuvidíte vůbec nic a musíte hrát od začátku. Proto v této hře nemáte nikdy vyhráno, stejně jako v originál Rollcage.
- **Policisté**
  Další specialitou jsou policisté. Bohužel zde je slabá stránka hry, protože autoři si s inteligencí moc nevyhráli. Není problém spatřit policistu na tříkolce u již zmíněné benzínky, dožadujíc se nafty za 15 Kč. Nehledě na to, že vás neustále při jízdě otravují. Naštěstí je možné je přejet.
- **Silnice 2**
  A za zmínku stojí i silnice, zejména v zimním období. Pokud pojedete např. po dálnici na Brno, může vás klidně předjet Jágr s „veselým" Hlinkou na bruslích, zpívajíc „Nagáano". Opravdu si musíte dávat pozor, stav vozovek ve hře Rollcage Czech je hrozivý.
- **Překvapivý závěr**
  I přes již zmíněné nedostatky vypadá tato hra velmi dobře. Bohužel naše beta verze v redakci nefungovala na 100% a proto jsme ji vyhodili z okna.

Hrad: SimCity 3000 pojednává o městě veskrze moderním, přítomnost středověkého hradu je proto mile překvapující.

SimCity 3000

Tisíc let přineslo jen minimum změn

Je tomu již deset let, co na obrazovkách monitorů prvně zazářila herní hvězda, SimCity. Roku 1988 vydala firma Maxis hru, která se stala legendou, stejně tak jako Doom či Dune 2. Jakožto starostovi nově vzniklého města vám byly na bedra naloženy starosti o jeho rozvoj, bezpečnost a spokojenost obyvatel. Vaše snahy však byly silně brzděny omezeným rozpočtem a doslova haceny živelnými katastrofami. Neodolatelné kouzlo SimCity spočívalo a stále leží ve kreativitě a invenci, kterou hráč musí prokázat, v lidské touze stavět a v nenásilné formě, kterou mu je to umožňováno. Pět let po prvním dílu vydal Maxis pokračování, slibně nazvané SimCity 2000. Hráčská veřejnost byla uchvácena detailní 3D izometrickou grafikou, která byla příjemným osvěžením oproti původní dvojrozměrné koncepci. Mimo skvělého technického zpracování přinesl druhý díl i několik inovací (nové budovy a druhy dopravy) a další starost (k elektrické energii byl přidán vodovodní systém). Princip hry zůstal naštěstí nezměněn. Již zde jsme se mohli pozastavit nad nedostatkem originality. Po letech odkladů se k nám, hráčům, konečně dostává toužebně očekávaný díl třetí...

Během vývoje SimCity 3000 došlo v osudu hry k několika zvratům. Původní heroické plány hovořily o plně trojrozměrném prostředí, možnosti zeptat se obyvatel svého města na jejich názor, či o procházení města v osobě jeho občana. Jak šel čas, plány se měnily. Dnes se můžeme jen zklamaně ptát, co přimělo autory k zavrhnutí jejich značně originálních nápadů - strach z dosud neosvědčeného, obava ohledně výkonnosti počítačů, nebo jen vlastní neschopnost své nápady realizovat? Výsledek je však takový, jaký je a nám nezbývá, než se s tím smířit. Vám ale zatím možná uniká, s čím že se to vlastně máte spokojit. Vše vám objasním na následujících řádcích.

Hra začíná nikterak objevnou či dynamickou animací, která by nejspíše měla zastupovat intro. Již v úvodním menu se hra prezentuje jednou z mála novinek. Jsou zde pro vás přichystána města s předpřipravenou infrastrukturou a skutečné terény několika světových měst. Zvolíte-li si start nového města, bude vám umožněno trochu si poupravit plochu, na které budete stavět. Své požadavky nyní můžete formulovat jen velice hrubě, ne jako v SC2000, kde jste ještě před začátkem výstavby mohli změnit charakter libovolného herního pole. Jakmile se pustíte do vlastního stavění, budete, pokud jste se setkali s předchozími díly, trochu překvapeni. Během budování je možné mít zastaven čas - hra na vás tak neklade pocit časové tísně a vy můžete vše řádně promyslet. Připadá mi to jako snaha o zpřístupnění hry co nejširšímu publiku, jehož většina se po celodenním shonu již nechce časem zaobírat. Značných změn doznalo též ovládání. Systém oken byl nahrazen pevnou lištou na pravé straně obrazovky, kterou není možné přemístit, ale pouze skrýt. Noviny, jež vám přinášely důležité zprávy, byly nahrazeny informačním panelem. Vzpomenu-li ještě zvýšený počet úrovní přiblížení a totožný 3D izometrický pohled, jaký byl u SC2000, bude má zmínka o ovládání úplná.

Vlastní princip hry nedoznal ani nyní žádných větších změn. Hra probíhá tak, že stavíte zóny, které zásobujete vodou a energií, propojujete je vzájemně dopravními tepnami a na nich se bez vašeho dalšího přičinění budují stavby. Existují tři druhy zón: průmyslová, obchodní a obytná, každou z nich je dále možno vystavět ve třech verzích, které se liší typem zástavby. Spokojenost obyvatel si žádá řadu speciálních budov. Je to např. policejní a požární stanice, nemocnice, škola, nebo knihovna. Prostředí můžete svým Simům zpříjemnit různými parky, fontánami a zahradami. Městu můžete dopřát nádech jisté jedinečnosti. Do hry byly totiž převedeny některé světoznámé stavby jako Vítězný oblouk, Eiffelova věž, Big Ben, sídlo Společnosti národů a mnohé další. Vy si deset z nich můžete bez jakéhokoli poplatku vybrat a umístit je do města.

Důležité je vytvořit ve svém městě dobrý dopravní systém. Nabídka kromě silnic a železnic čítá také dálnice a metro. Stavba mostů a tunelů je oblastí, ve které se podle mě hra pohoršila. Zmínil jsem se již několikrát o vodě a energii. Ty se rovněž neobjeví jen tak. Abyste je vybudovali, musíte postavit elektrárny a vodní čer-

VĚŽ ŽIŽKOVSKÁ TELEVIZNÍ VĚŽ

◆ SimCity 3000 nabízí mnoho světových staveb, Žižkovská věž, dominanta Prahy, zde však chybí! Stavba byla dokončena roku 1992 a věž váží 11800 tun. Výška věže činí 216 metrů a z vyhlídky je vidět až do dálky 100 km. Ve výšce 62 metrů se nachází restaurace, kde si můžete dát hranolky za 20 Kč! Zapomenout na takový unikát, to je vskutku trestuhodné.

padla. Vše je pak nutné náležitě propojit. I zde se můžeme setkat se známkou zjednodušení. Zatímco dříve jste museli přivést elektrické vedení do každé jednotlivé zóny, zde stačí dráty zakončit jen nedaleko zastavěné části města a o vše je již postaráno. Nově přibyla starost o odpad. Není se ale čeho obávat. Stačí postavit skládku, ke které povede silnice, a odpad vám sem bude samočinně přivážen. Kromě skládky je ve hře ještě několik dalších budov, které souvisí s odpadem a jeho likvidací.

Jak se vaše město vyvíjí a roste, dostáváte různé odměny za svou práci. Patří k nim dům, radnice a vaše socha. Mimo to na váš imaginární stůl docházejí různé žádosti, většinou od obyvatel o to či ono. Někdy se k vám dostane i nabídka od některého z okolních měst, které si přeje spolupráci, jindy přijde firma či člověk z úřadu vlády, kteří vám nabízejí různé zajímavé věci. Do města se vám tak může dostat stadión, chemička, přírodní rezervace nebo vojenská základna. Ze smluv s městy a obchodníky vám pak mohou plynout další peníze, které jinak získáváte pouze z daní.

O hře jako takové by se dalo říci ještě více, místo je ovšem limitované a já radši přejdu k technickému zpracování. Grafické zpracování je velmi pěkné. Budovy jsou detailně prokreslené, SC3000 jen hraje barvami, vše působí celkem roztomile (až dětinsky). Celé město je živé, stále se něco staví, lidé putují po silnici ve svých vozech, při blízkém pohledu můžeme na chodnících spatřit i lidi. Krajina možná působí lépe a více realisticky, faktem však zůstává, že na hnědém povrchu SC2000 byly všechny terénní nerovnosti daleko lépe vidět. Vše je kvalitně ozvučeno, hudba celkem dobře podbarvuje atmosféru, má zde však jen doplňkovou funkci. Po stránce technické nemám žádných závažných výhrad.

Co říci závěrem? SimCity 3000 nepřineslo mnoho nového ani originálního. Jedná se však stále o nejlepší simulaci města, která je na trhu k dostání. Říká se třikrát a dost. Zajímalo by mě, s čím Maxis přijde za dalších pět let...

EX[SUPERJOHN]

Vědecké centrum: Mnoho různých staveb můžete spatřit v této hře.

Residence: Luxusní život vedou ti, kteří bydlí nedalo radnice, starostova domu a Vítězného oblouku.

HRATELNOST 76 %

- **Pro:** Hratelnost, roztomilá grafika, světoznámé budovy, skutečný terén měst, zpětná podpora. **Proti:** Již potřetí téměř to samé, minimum rozdílů oproti SC2000.
- **Firma:** Maxis / Electronic Arts. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P233, 48 MB RAM, 4x CD-ROM. **Minimum:** P166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Harddisk:** 200 MB **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** ? **Grafická podpora:** D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Transport Tycoon Deluxe.** 88%. Geniální dopravní strategie, ač letitá, stále skvělá. Výborná hratelnost a značná chytlavost zaručeny. Ex53.
2. **Ceasar III.** 81%. Strategie o budování antického impéria
3. **SimCity 3000.** 76%. Výstavba města potřetí. Ex69.
4. **RailRoad Tycoon II.** 73%. Budování železnic v roli dopravního magnáta.

Sid Meier's Alpha Centauri

Ať znějí fanfáry. Raketoplán k Alphě Centauri právě odstartoval.

15.3.2039 - Městem znějí fanfáry. Lid slaví. Středem přecpané ulice se snaží prodrat přehlídková jízda. Tanečnice, křepčící v úderném rytmu hudby, předcházejí tomu, na co tu všichni čekají. Ti nejslavnější, jichž se týká let na Alphu Centauri, tu promenují před lidmi. První jdou inženýři a konstruktéři. Ač je to podivuhodné, všichni si váží jejich práce. Následuje je sedmice vyslanců, kterým připadl úkol mírového hospodaření na Alphě Centauri. Snad proto jsou tak různí. Procesí uzavírají filmoví herci, kteří sice nemají nic společného s cestou na Alphu Centauri, ale jsou tu.

Alpha Centauri je nepřímým pokračováním velice populární budovací strategie Civilization. Proto je jí také tak podobná. Proč ale měnit principy, když jsou tu miliony hráčů prověřených jejími principy? Jak asi každý ví, Civilization končila odletem na Alphu Centauri (pokud jste však vše na Zemi nevyhladili). Hra začíná ukázkou, jak se život na planetě Zemi vyvíjel během letu na Alphu Centauri. Sebezachvacující destrukce všeho, co zde ještě zbylo a občas i toho, co zde ani nestačilo vzniknout.

13.2.2112 - Mechanici už před pár dny našli prý malou poruchu. Teď je mi líto, že jsem se více nevěnoval technice. Během našeho letu se sedmice našich vyslanců stihla strašně pohádat a zničit tak myšlenku mírové vlády.

Alpha Centauri disponuje možností hry za jeden ze sedmi rodů. Mírotvorci jsou velice zákeřní a nevyplácí se je mít na straně nepřátel. Sparťanská organizace se řídí heslem "Kdo nejde s námi, jde proti nám". Šíří se ebola a jsou i tak nebezpeční díky slušnému arzenálu zbraní, na jejichž vývoj se zaměřují. Morganova společnost má za se jako heslo myšlenku, že podplatit se dá každý. Korupce je jejich styl. Dalším expanzivním kmenem je rod Gaianů. Jsou dosti podobní Sparťanům, dokážou ale využít okolí ve svůj prospěch (jaké je to překvapení, když potkáte domorodé červy ve službách Gaianů). Představitele Univerzity si můžete snadno představit jako sbírku členů výzkumného ústavu. Ať najdou cokoliv, prozkoumají to a zapíšou si poznatky. Vrozeně nejsilnější jsou na poli vývoje. Upřímnou nesnášenlivost má k univerzitním mistrům klan Věřících (nechápu, proč se jim nelíbí klonovat člověka či se zabývat funkcemi mozku). Poslední je jakési totalitní společenství.

14.2.2112 - Mechanici zklamali. Musíme do únikových lodí. Jen nějaká vyšší

moc ví, jak to dopadne. Znesvářené rody si vybraly lodě metodou "kdo zaváhá, nemá" a spustily katapultační systém. Nemohl jsem se rozhodnout, s jakým rodem odejdu, každý mě přitahoval jinak. Snad proto jsou toto poslední řádky kroniky, jenž se měla státi novodobou kronikou lidstva.

V tomto místě kronika končí, příběh však nikoli. Díky strojům, které dokážou hledět do budoucnosti, bude pokračovat. Po explozi vesmírné lodi začaly rody budovat nové říše a rozšiřovat své poznatky ve čtyřech rozdílných směrech vědy. Směrem budovacím, nových věd, techlogickým nebo válečným. Každý směr přiváděl vědce k různým poznatkům. Rody bádající ve stejných směrech docházely k různým výsledkům v rozdílných časech. Někteří vůdci rodu ve svém všeumělství ještě nenechali práci na vynálezech jen technikům, ale část té práce vzali na sebe, a tak dali vzniknout strojům, kterých se ostatním nedostávalo. Oproti vládě na Zemi se vyšší moc rozhodla dáti vzniknout guvernátorům. Ti, i bez přísahy věrnosti, jali se správy měst. Stačilo vládci říct, jen jakým stylem se má město rozvíjet a guvernátor zařídil vše podstatné. Když se to snad vládci nelíbilo, upravil guvernátorovu správu podle svých myšlenek. Válka se od války na Zemi příliš nezměnila a není se tomu moc co divit. Vždyť od dob, co náš rod kráčí po povrchu nějaké planety se vlastně nezměnila. Stále platí to staré dobré "silnější vítězí", pokud ovšem zrovna neplatí výjimka ve stylu "slabší má silnějšího spojence, než je silnější". Je-li spojenec slabšího opravdu silnější, stačí se s ním také spojit (jen před započetím ničení slabšího), a pak už ho jednoduše přesvědčíte, že nemá cenu bránit toho slabého spojence.

Problém hned po příletu byl ve stanovení pevné měny, společné pro všechny rody. Po prvotních nezdarech s výměnným systémem se vůdci rodů dohodli na placení energií. Tato surovina byla shledána za potřebnou všem a poté stanovena platidlem číslo jedna. Dlouhé diskuse se také vedly okolo technických objevů a jejich směnitelnosti. Nakonec se všichni opět shodli na variantě volné směnitelnosti. Neprošel návrh věřících, aby byla stanovena pevná sazba za vynález, proti čemuž byli hlavně univerzitní mistři. Politické kontakty probíhaly ve světle starých časů života na zemi jen s jednou změnou. Komunikaci, při které byl vyslanec nucen jet až k panovníkovi sousední země, vystřídal spolehlivě CommLink a pohodlí vládnoucího křesílka. Vůdci však nezměnili svůj repertoár, co se politických diskusí týče. Stále k ostrým debatám stačí pár slov ve stylu "dej mi tohle nebo uvidíš, co dokáže tohle". V tomto směru jsme se příliš od dob života na staré planetě nenaučili. Když ale některý z rodů projevil jen tu malilinkatičkou špetku neutrálnosti a nestál jen tak neoblomně ve vyjetých kolejích, odešel od CommLinku snad vždy s pocitem částečné výhry. Pokud snad nějaký rod trval na svém, nesměl se divit, když mu hranice překročila nepřátelská armáda, a to už nebylo daleko ke ztrátě prvních měst a následně země, teplého a pohodlného křesílka a v neposlední řadě i vlastního života. Novinkou byla dohoda o stanovení vyššího Koncilu, kterého se účastnili vůdcové rodů. Jednou za čas volili sobě předsedu, který měl buď spoustu energie a mohl ostatní podplatit nebo platil výhradně silou a tu nikdo nechtěl zažít na sobě. Pocta nejvyššího člena Koncilu byla tak obrovská, že každý vůdce, byť jen malinko snil, že se té pocty dostane jemu. Často tyto sny vedly k obrovským bojovým konfliktům, jenž končily eliminací jednoho rodu. Každý sen přece jen něco stojí.

Alpha Centauri je velmi podobná Civilization. Má však větší počet objevů, staveb, projektů (stavby, po jejichž postavení se přehraje pěkná animace a mají význam podobný divům v Civilization) a jiných možností, jak se realizovat. Proto jste-li Civilization-maniak, Alpha Centauri by vám neměla uniknout. EX[MIKE]

VESMÍR **SOUVISLOSTI**

- **Proxima Centauri**
  Nejbližší hvězda, vzdálená od Země 4 světelné roky, což je asi 40000000000000 km.
- **První let člověka do vesmíru**
  Vostok 1, Jurij Gagarin, 12.4.1961, let trval 108 minut, během kterých loď jednou obletěla Zemi.
- **Jurij Alexejevič Gagarin**
  1934-1968; první kosmonaut, letec Sovětské armády. Jmenován hrdinou SSSR. Zahynul při letecké havárii.

HRATELNOST ---------- **93 %**

- **Pro:** Vše, na co ve hře narazíte. **Proti:** Snad jen ta podobnost s Civilizací.
- **Firma:** Firaxis Games / Electronic Arts. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM. **Minimum:** P133, 16 MB RAM, 2x CD-ROM. **Harddisk:** 100 - 360 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1 – 7. (TCP/IP) **Grafická podpora:** není **Jazyk:** anglicky.

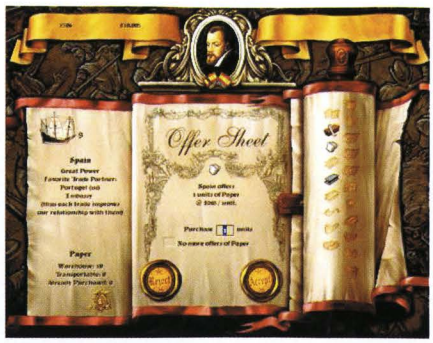
NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Civilization.** 97%. Tady se jedná prostě o klasiku. Prototyp a nikdo se zřejmě nevyhne srovnání právě s ní.
2. **Alpha Centauri.** 93%. Prakticky pokračování Civilization.
3. **Settlers 3.** 86%. Hra s poměrně jednoduchým ovládáním, příjemnou grafikou i zvuky. Vše tak akorát vyvážené a výsledkem je výborná hratelnost.
4. **Ceasar 3.** 83%. Tahle hra už zabíhá trochu dost do fantazie. Báječná grafika i hudba. Jednoduché ovládání. A když k tomu přičtu očekávání druhého dílu, není co dodat.
5. **Imperialism 2.** 81%. Není co dodat.

V recenzi byly použity útržky z "Kroniky Nových Lidí" od Austifa Kognerigona.

Excalibur

Pohoda: Normální den, normální prostředí, normální situace. S trochou fantazie si dokážu představit ty udřené sedláky, vracející se pozdě večer domů z polí. To se vás ale netýká, vy jste vládce, to je příliš vzdálené.



Účetní kniha: Tak tady se odehrávají všechny kšefty, respektive setkáte se tu s nabídkou ostatních zemí, vaše zboží bude prodáno bez dotazů. Nefér? No to je obchod!

Imperialism 2: Age of Exploration

Chcete alespoň na chvíli ovládnout celý svět?

Mimo jiné, znám jich docela dost. A skromností to rozhodně není. Takže čím začneme? Třeba tím, co tvrdí autor o svém dítku. Je to počítačová hra. Je to počítačová hra typu strategie. Je to turn-based strategie. Je to novověká turn-based strategie. Je to barokní, novověká, turn-based strategie.

Tímhle tempem se zřejmě nejspíš nikam nedostaneme. Tak to zkusím jinak. Třeba: "Byl nebyl jednou jeden svět (ale spíše byl), s několika kontinenty, několika národy a vy jste se právě teď stali panovníkem jednoho z nich. Můžete být královnou Elizabethou i "šedou eminencí" Francie – kardinálem Richelieu. Vaším úkolem bude objevovat tajemná bohatství Nového Světa, stanete se dobyvatelem starých civilizací (nechápu, proč ve většině strategických her: staré civilizace = zaostalé civilizace) jako byl Cortéz nebo Kolumbus. Podrobujte je, obchodujte s nimi, ochraňujte si je před ostatními mocnostmi, rozvíjejte své Impérium, rozšiřujte jej. Staňte se vládci celé Evropy. Celého světa. K tomuto nechť vám dopomáhá nejen vaše armáda, ale i sám Bůh. A nakonec, pokud bude vaše mise zmařena nebo ji sami vzdáte pod nátlakem nezvladatelnosti ovládání, firma Mindscape se ode všeho distancuje…

Ehm, no to sem sice nepatří, ale já si to nemohla odpustit. Ale jinak je to docela hezká vize, je jen tak nějak ohraná, nemyslíte?

Ono se sice lehce řekne, přijdeme na trh s něčím novým, originálním, ale ono se to taky mnohem, mnohem hůř udělá. Přesto mám pocit, že se autoři snažili ze všech sil a množství vylepšení oproti prvnímu dílu je více než patrné. Jenom si nejsem jista, jestli jsou všechna ta vylepšení opravdu to pravé ořechové. Ne neprávem totiž řekl klasik, že všechny změny jsou k horšímu. Naštěstí má tato hra i spoustu kladných stránek, které ji odvrací od rapidně se plnícího propadliště "těch napodobenin" úspěšnějších prvních dílů. Stejně si ale myslím, že ji zřejmě mnoho hráčů nezařadí na první příčky svých osobních žebříčků. Nejen proto, že mi hra Imperialism II přijde nepřehledná, ale i díky určitým místům ve hře, jako je například ovládání trhu a vývoj technologií, která jsou více než ztuhlá. Jenom tak pro detailnost, těch technologií, které vynalézáte je kolem sta. No a když už tak kazím ty reklamní slogany firmy Mindscape, neopomenu dodat, že na rozdíl od jejich mínění, hra pro začínající hráče NENÍ jednoduchá. Dalo to zabrat i takovému fanatikovi do strategií jako je mé bezvýznamné já.

A co ty povedenější stránky? Co se týče vladařů států, má každý své naprogramované vlastnosti a povahu. Je zajímavé pozorovat, jakým způsobem jednají a leckdy se od nich může hráč i něco přiučit. Možná, že si teď budu trochu odporovat, ale musím také pochválit technologii diplomacie a vedení vnitrostátních povinností. Jsou propracované do vyso-

Prostředí: Tak co postavíme, přístav, nebo pevnost? Obojí má své výhody, a obojí stojí těžký prachy.

Vítězství: Nebojte, hned tak se vám neokouká, už jenom proto, že ho neuvidíte příliš často.

kých detailů, což ale spíš zhoršuje orientaci ve hře. (Zejména pro ty začínající hráče, já to nevidím jinak.) Naštěstí je možné se ve většině těchto záležitostí nechat zastat počítačem. Ne vždy to ale je optimální řešení. Také, co se týče fiktivního světa, má několik zajímavých detailů. Kromě toho, že si lze vybrat historické uspořádání mocností a tudíž celý scénář mise, je možné nechat počítač utvořit i náhodně generovaný svět. To je potom docela zábava, když sdílíte jakožto anglická královna sousedství se Španělskem.

Dalším bodem k dobru je možnost multiplayer hry, a to až pro šest hráčů. Sama jsem měla možnost ji vyzkoušet jenom ve dvou, ale i tak je to něco úplně jiného. Dokonce bych se byla ochotná hádat o to, že hra proti jakémukoli jinému biologickému druhu na bázi uhlíku s mozkem byla obtížnější než hra na nejtěžší obtížnost s přímočaře myslícím počítačem.

Nemůžu zapomenout taky na jednotky provázející vás celou hrou. Mělo by jich být něco přes čtyřicet z období zhruba tří set let. Graficky jsou zpracovány docela dobře, jenom mi na nich chybělo trochu víc animací, těmi opravdu neoplývají. Zato to se to ale snaží vyrovnat spousta různých zvuků, bohužel ne vždy příjemných pro velectěné hráčovo ucho.

I přes veškerou snahu nalézt na této hře více dobrého, než těch nepříjemných bugů, podlehla mému kritickému oku tvrdým knock-outem.

Jde totiž zase o jedno trochu důmyslněji vypracované rozvíjení měst, stavění a obhospodařování políček, nalézání zdrojů hornin a minerálů, následovné budování dolů a v podstatě zlepšování všeho, co jste již postavili. Ale ztracená ta hra zase není.

EX[KALLISTÓ

Mapa území: Tahle mapa představuje územní rozložení národů. Během hry se mnohokrát změní. Pokud nebudete dost rychlí (zámořské výpravy), změní se ve váš neprospěch.

HISTORIE VLÁDCI

- **Anglie: Alžběta I. (1558-1603)**
  Královna prosazovala vládu umírněného absolutismu, při němž se opírala o anglikánskou církev, novou šlechtu a podporu obchodu. Vedla válku se Španělskem, a to hlavně na mořích.
- **Španělsko: Filip II. (1556-1598)**
  Vlastnil velice silnou flotilu zvanou "Nepřemožitelná Armáda", roku 1588 ji poslal proti Anglii a tuto nepřemožitelnou sílu zničila obyčejná bouře.
- **Nizozemí: Vilém I. Oranžský (1581-1584)**
  Vzdělaný, kulturně založený muž, který se stal prvním generálním místodržícím Spojeného Nizozemí. Podporoval nejen kulturu, ale hlavně ekonomický rozvoj země.
- **Švédsko: Karel IX. (1599-1611)**
  Regent Švédského království. Průbojný panovník podporující armádu.
- **Portugalsko: Jindřich I. (1578-1580)**
  Poslední panovník svého rodu před nástupem Habsburků. Podporoval objevování Nového Světa a cestování vůbec.
- **Francie: Kardinál Richelieau (1585 - 1642)**
  Jedna z neintrikánštějších postav v dějinách Francie. Muž s mimořádným citem pro mezinárodní politiku a finanční záležitosti.

HRATELNOST 81 %

- **Pro:** Možnost zapojení počítače do ovládání hry, hra několika hráčů, slušná grafika. **Proti:** Já se tomu sice bránila celou dobu, ale prostě už nedokážu udržet tu odsuzující větu, že Imperialism ať I nebo II, je jen dalším klonem staré dobré a věčné Civilization.
- **Firma:** Mindscape. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P166, 24 MB RAM. **Minimum:** P100, 16 MB RAM, 150 MB HDD. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 6 (IP). **Grafická podpora:** není. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. Civilization. 97%. Tady se jedná prostě o klasiku. Nikdo se zřejmě nevyhne srovnání právě s ní.
2. Alpha Centauri. 88%. Prakticky pokračování Civilization.
3. Settlers 3. 86%. Hra s poměrně jednoduchým ovládáním, příjemnou grafikou i zvuky. Vše tak akorát vyvážené a výsledkem je výborná hratelnost.
4. Ceasar 3. 83%. Tahle hra už zabíhá trochu dost do fantazie. Báječná grafika i hudba. Jednoduché ovládání. A když k tomu přičtu očekávání druhého dílu, není co dodat.
5. Imperialism 2. 81%. Není co dodat.

MIMOZÁJEM

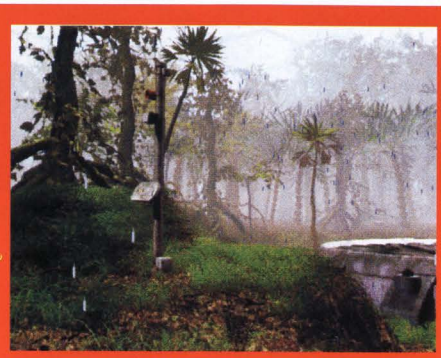
Proč kupovat tyto hry, jsou-li jiné lepší?

Tak jste se prokousali až k části, kde na vás číhají ty horší z her současného trhu, které si nezasloužily vlastní recenzi. Excalibur totiž recenzuje pouze kvalitní hry a nabízí vám revoluční srovnání her. Orientace je tudíž konečně tak snadná, jak jen může být. Ve vlastním zájmu se proto vyvarujte utrácení těžce našetřených peněz za následující tituly, protože byste toho později pravděpodobně litovali. Ptáte se, proč tedy tyto hry nepřeskočíme a nedáme místo lepším? Odpověď je na snadě. Chceme totiž, abyste v Excaliburu nalezli komplexní přehled o pokud možno všech hrách - dobrých i špatných.

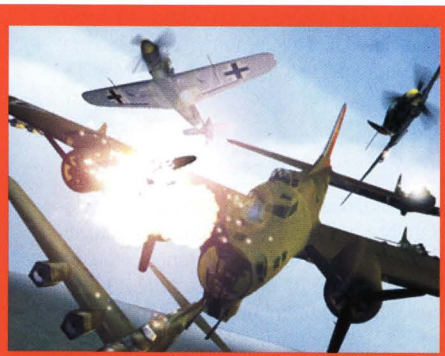
Zatímco dobré nebo třeba „jen" lepší věci dostanou místo pro recenzi, horší, nekvalitní a ty nejhorší kousky naleznete v přehledu této rubriky.

Viper Racing *(Sierra Sport).* Závody aut spojené se vším všudy - vylepšování stroje, multiplayer, rýznými cestami, změnou počasí atd. Dobré, ale ne nejlepší.

Nascar Revolution *(Electronic Arts).* Naprosto sterilní a nepříliš zajímavé závody na okruzích. Proč se někdo stále zabývá nascarem, když to nikdo nehraje?



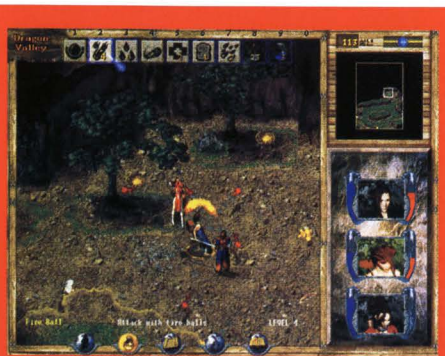
Biosys *(Take 2 Interactive).* Adventura, která vás nutí ovládat postaršího vědce. Ten prochází deštný prales za dozoru své vlastní amnézie a cáká na vás déšť nudy.



Luftwafe Commander *(SSI).* Dobrý nápad, jenž nebyl tak úspěšně realizován. Málokterý fanoušek simulátorů letadel 2. světové války by tohle doporučil.

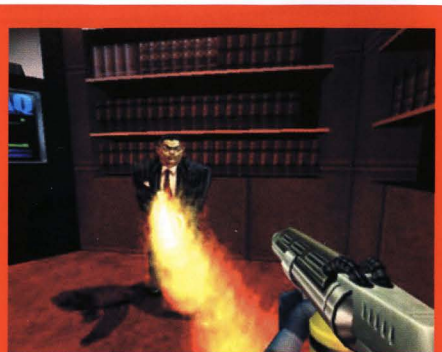
Redline *(Accolade).* Výborný multiplayer, nic moc příběh, gangy, auta, zbraně, 3D akce, ale dohromady to kupodivu absolutně nefunguje. Zajímavé, ale nebrat.

Battle of Britain *(Take 2 Interactive).* Anglie vs Německo v nové strategii z 2. světové války od Talonů. Podrobné, šílené, zničující. Jen pro zoufalé stratégy.



Lamentation Sword *(Lomax).* RPG, které kopíruje všechny možné předchůdce. Minimum zajímavých nápadů, ale celkově jde o naprostý průměr.

Red Hell *(Virgin Interactive).* Děsivá adventure. Děsivá ve smyslu podprůměrná, hrozná, nezajímavá a zdánlivě se slušné KGB předchůdkyni podobající. Pryč! **Wa-**



ges of Sin *(Activision).* Datadisk k úspěšné 3D hře Sin. Bohužel je to jen nedobrý odvar původní zábavy. Nové zbraně i nepřátelé nejsou nic moc, spíše průměr.

rubriku připravil Pavel Ždárek

Medvěd: Zabijte vše, co se hýbe. Otázkou je, zda se ten medvěd skutečně hýbe?!

South Park

Každá mrtvá krůta dobrá

Nevím, jak vznikají hry, ale někdy nejspíše tak, že se prostě někdo vrátí pozdě večer domů z celkem dobře vydařené akce a zapne si televizi. No a v ní uvidí kreslený seriál a řekne si: „Podle toho by se dobře dělala hra". Na tom by ještě nebylo nic špatného, kdyby ten dotyčný člověk začal dělat na hře, až vystřízliví. Jemu se ale navíc podaří opít celý výrobní tým a udrží je v tomto stavu, dokud hru nedodělají. To vše má ovšem za následek dvě věci: první se jmenuje hra South Park a druhá jsou mé zničené nervy.

Tak a tato hra od Acclaimu se mi dostala do ruky. Nejdříve jsem si řekl: „Konečně hra, u které se pořádně pobavím". Už mě totiž přestávalo bavit vyhrávat pořád dokola v NFS3 a ani mě nebavilo střílet do chodících mumií v Bloodovi 2. Řekl jsem si, že konečně snad někdo udělal hru, která bude opravdovou zábavou a černý humor bude její druhé jméno. Tak jsem strčil CD do mechaniky, oželel 70 Mega na disku, a spustil hru.

Objevilo se demo, plně zaměstnávající mou 3Dfx kartu a písnička, která byla naprosto stejná jako v televizi. Já už netrpělivě čekal, co se bude dít a opravdu se dělo. Startovní nabídka obsahovala možnost klasické hry stejně jako možnost hrát hru po síti, dále si člověk může vybrat, kterou postavu chce ovládat (jak jsem brzy zjistil, je to jedno). Vybral jsem si Kenyho (má oblíbená postava, zemře skoro v každém díle brutální smrtí). Cíl první mise byl jasný: najdi zbytek party a dostaň se do nějakého zámku a přitom „zruš" všechno, co potkáš. A potom to šlo ráz na ráz. Objevíte se uprostřed města, zima je v pném proudu a vám se v ruce pohupuje sněhová koule. Grafika je na první pohled perfektní, k tomu všemu hraje hudba, podobná té seriálové, která vás bez sebemenších problémů dostane do perfektní nálady. Zkusím zmáčknout levé tlačítko myši a ejhle, koule vystřelí úžasnou rychlostí vpřed. Potom zmáčknu tlačítko pro speciální zbraň a ozve se strašný zvuk. Dopad koule vypadá vcelku chutně. Udělám pár kroků a zničeho nic se na mě vyřítí pár docela naštvaných krůt a má ruka rázem švihá jednu kouli za druhou. Jejich inteligence není vůbec špatná, ty potvory si vás hezky oběhnou a už do vás klovou a při tom šíleně řvou a ten zvuk je přímo mrazivý. Najednou byly všude kolem mě a já si musel velice rychle zvyknout na ovládání stylu chodíte klávesnicí a střílíte pomocí myši. Potom jsem našel své ostatní kamarády, kde jsem se poprvé (a taky naposledy) dobře pobavil. Stačilo k tomu málo strefovat se koulemi do mého silnějšího kamaráda, a hned jsem uslyšel pár solidních amerických nadávek. No a tady zábava skončila,"sesbíral" jsem své parťáky a vydal se směrem k zámku. Po cestě jsem sice sundal ještě pár krůt, ale co mě potom čekalo, byl opravdový šok, vážně jsem si připadal jako absolutní cvok, něco takového nechci už nikdy více zažít. Otevřou se dveře zámku a proti vám se vyhrne hejno, nebo spíš stádo divokých krůt, které se tváří, jako byste jim právě zabil matku (i k tomu dojde) a oni na vás chtějí spáchat vendetu. No a tímto hra končí, ne že by nešlo krůty pozabíjet, ale pak už není o čem psát, hra se stává jednotvárná jak zima v Rusku. Počasí nestojí za nic, maximálně může být hůř a také že je. Ve hře procházíte docela dobře provedenými jeskyněmi a zasněženými pláněmi, občas se dostanete na chvilku i do města a po cestě potkáváte stovky krůt (v prvním kole jsem měl skóre 212 mrtvých krůt), jediná změna je ta, že máte k dispozici další zbraně (plastické balónky, přísavkovou pistoli popřípadě umělohmotný samopal na náboje vyrobené ze stejného materiálu). Navíc můžete zabíjet i kvočny snášející vajíčka (opravdu „velký" zážitek). Ale přece je jedna věc, která vám zůstane v hlavě i potom, co hru vypnete. Je to šílený řev krůt, který se v jeskyni neskutečně rozléhá. Dál už nevím, co psát. Ne že bych nechtěl, ale není o čem. Ve třetím kole se mi hra pravidelně hroutila, takže se ani já a nejspíš ani vy nedozvíte, jestli hrdinové této hry vybili všechny krůty v South Parku a přilehlém okolí, popřípadě jestli náhodou nedošlo i na jinou domácí zvířenu. A popravdě řečeno jsem za to šťastný, nejspíš si znova pustím Blooda 2, popřípadě jinou osvědčenou hru.

A co říct na závěr? Možná se absolutně pletu, možná, že kdyby se mi hra nesekla, tak bych dál zažil nějakou šílenou zábavu a hra by se mi strašně líbila, ale co si budeme nalhávat, sám tomu nevěřím. Je docela těžké napsat nějaké pozitivum na závěr, něco, co by mohlo rozhodnou o koupi této hry, napadá mě jedině hudba, která se dala poslouchat. Grafika taky není nejhorší, ale to vše nestačí k tomu, aby se člověk posadil k počítači a zapnul hru a trávil nad ní x hodin času. Možná jsem našel potencionální kupce této hry, jsou to rodiče, kteří neradi vidí své dospívající ratolesti sedět deset hodin denně u počítače, místo toho aby si šly ven zahrát fotbálek. Kupte dětem tuto hru, ostatní hry jim schovejte a věřte, že dítě po dvou hodinách vyletí z pokoje jako čert a počítač nebude chtít nějakou dobu vidět. Riskujete tím sice to, že za váma bude ještě pár večerů chodit do ložnice s vysvětlení, že ho ve snech pronásledují šílené krůty, ale to vyřeší kvalitní psychiatr.

EX[DADLY

Vstup do zámku: Za chvíli očekávejte vražedný krůtí útok.

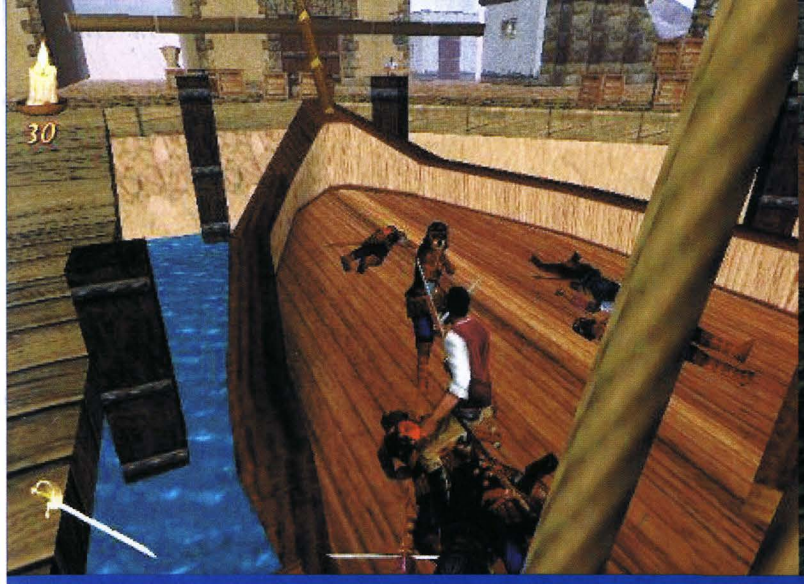
Koulovačka: Cartman attackovaný sněhovou koulí.

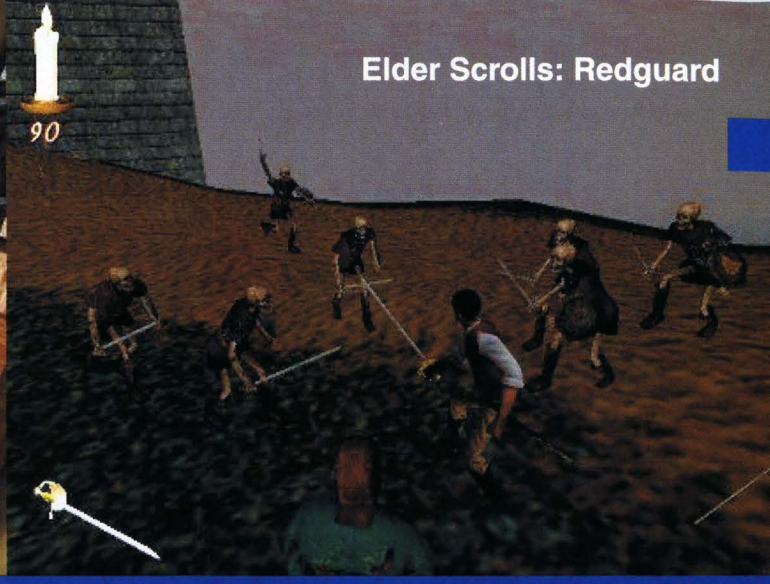
v přípravě

Podívejme se na tvář připravovaných her a utvořme si první dojem.

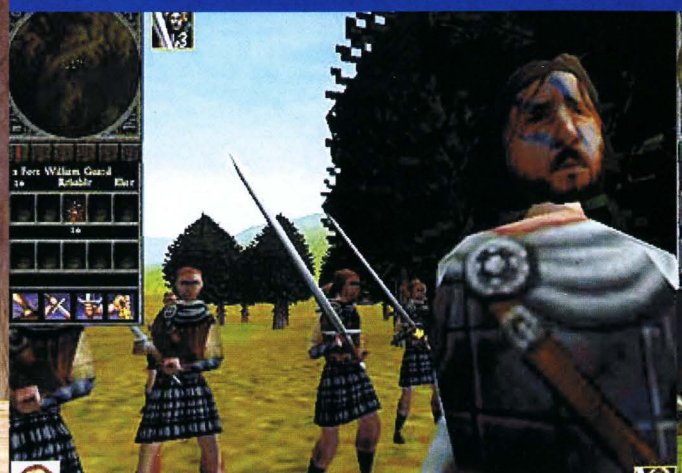
Legacy of Kain: Soul Reaven

Drakan



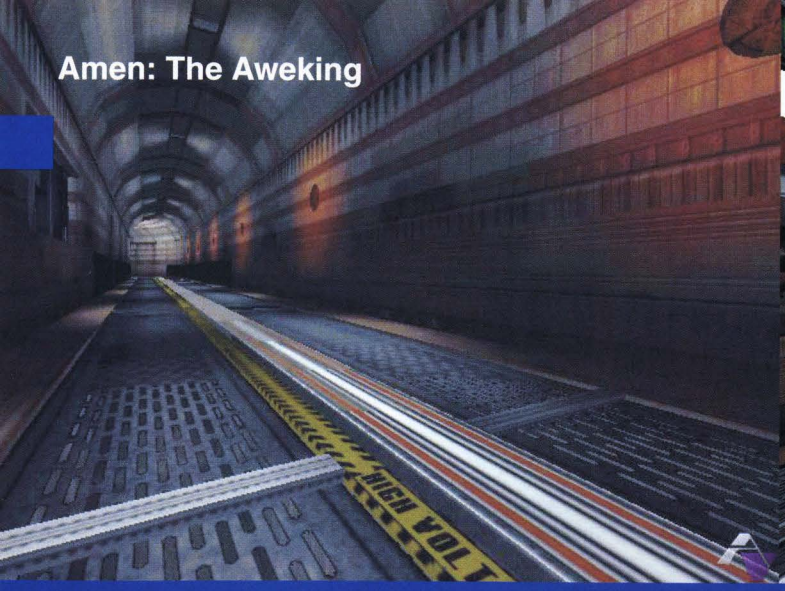

Elder Scrolls: Redguard

Nocturne

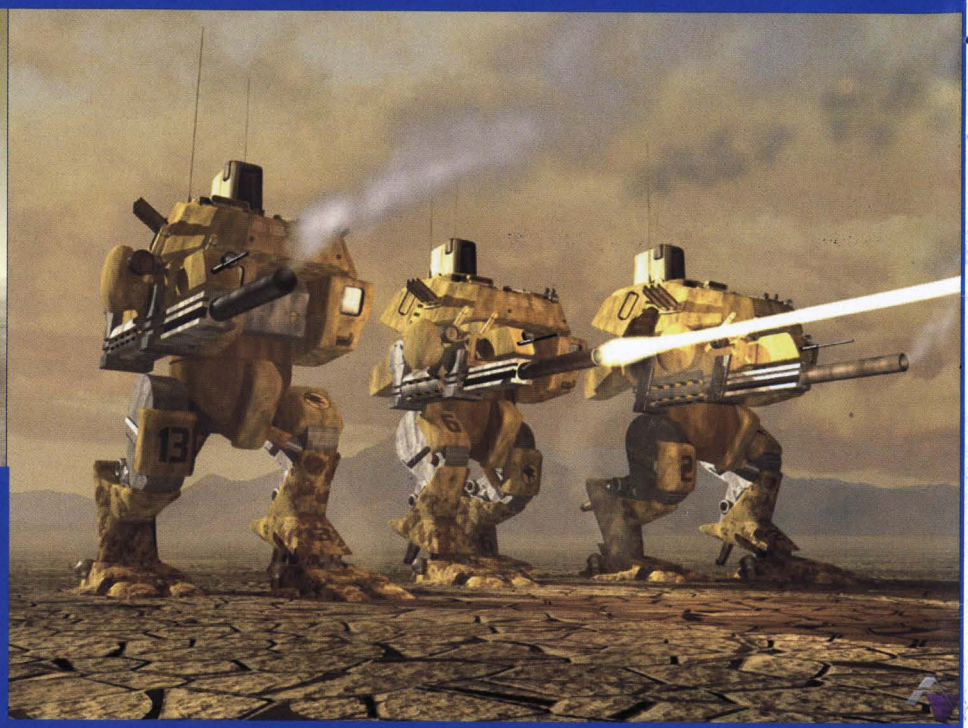


Braveheart

Amen: The Aweking

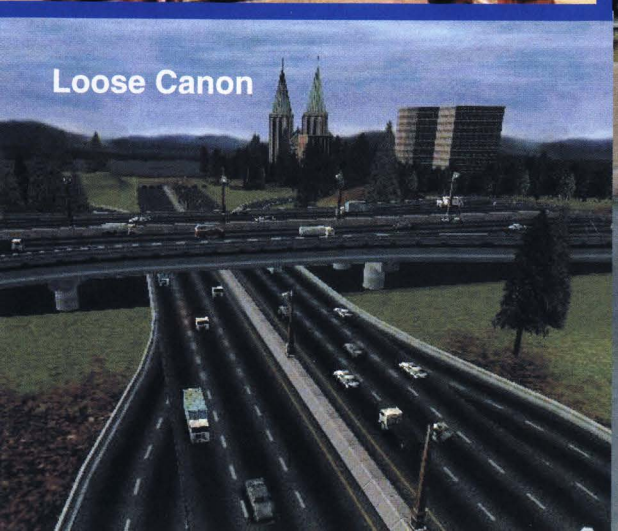


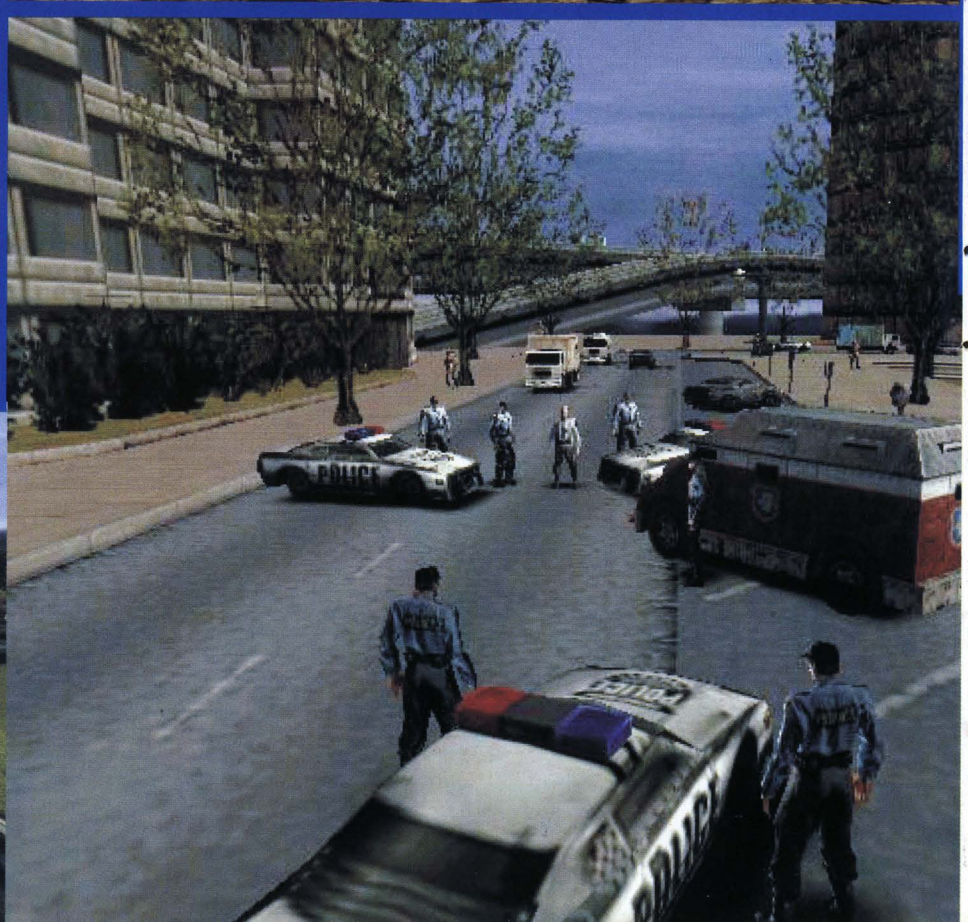
Command & Conquer: Tiberian Sun

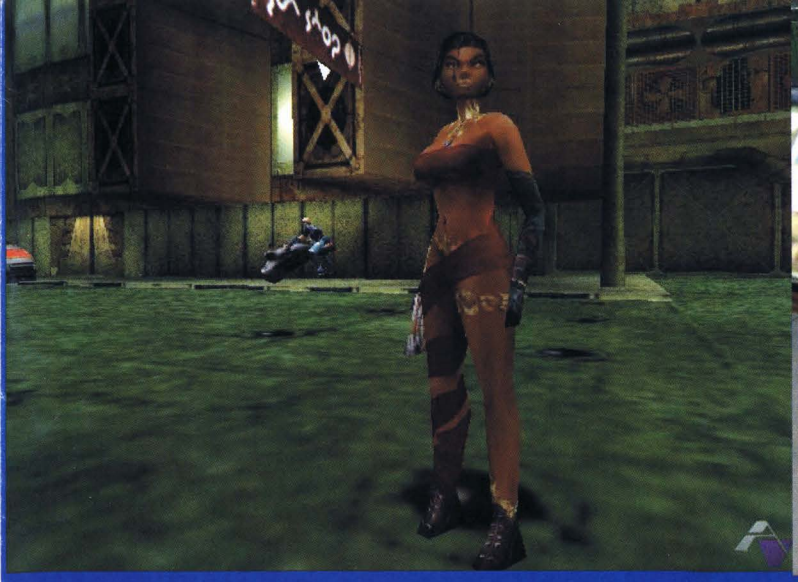


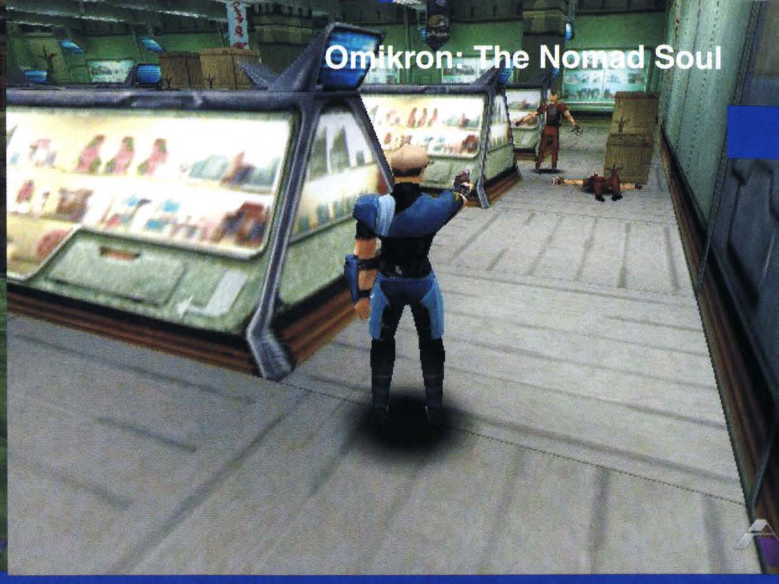
Messiah

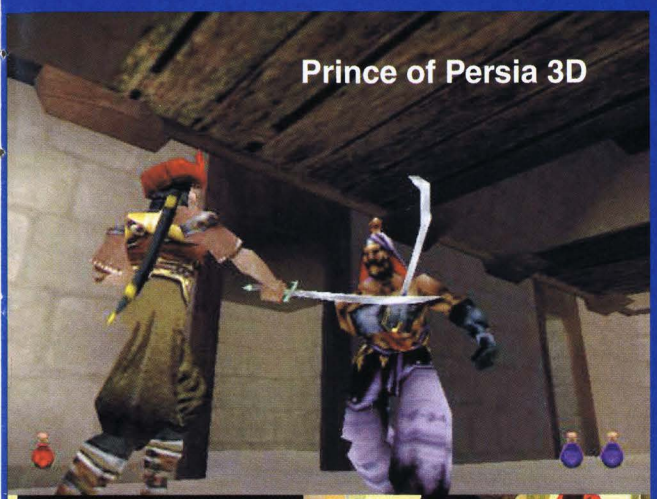
Loose Canon



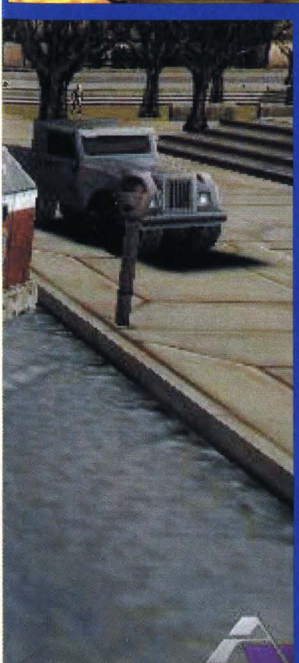





Omikron: The Nomad Soul


Prince of Persia 3D

Septerra Core



Star Wars: Call of the Force

zaměřeno na

Role Playing Games

Ne každý si tento herní žánr oblíbil. Přesto se honosí titulem „Král her“.

RPG hráčů je v Čechách spousta. Ono to tak nevypadá, ale je to tak. Jenomže se všichni tlačí v rohu, a čekají na něco VELKÉHO - ne na nějakou akční “klikačku” typu *Diablo* nebo neherní plytkosti typu *Lands Of Lore 2*, ale něco opravdu náročného, propracovaného, rozlehlého a neodfláknutého. Nehnutě sedí ve všemi přehlíženém koutě herního průmyslu a tiše pláčou, žadoní a naříkají. Teď sice mají *Might & Magic 6* nebo *Baldur's Gate* a chystají se další, takže se možná blýská na lepší časy. Ale kdež, to už tu bylo několikrát. To je málo, chtějí víc! Takže slyšte, tohle by mohlo být něco opravdu zajímavého. To velké čekání vám totiž urychlím nějakým lehkým, a doufám i zajímavým počteníčkem, protože si myslím, že je dobré znát celou počítačovou RPG historii, ve které vzniklo tolik nezapomenutelných herních perel...

Ano, byly doby, kdy neexistovalo 3Dfx a věřte tomu nebo ne, neexistovaly ani hry jako *Doom*. Vydávaly se hry, které neměly skvělou grafiku a hudbu, a možná ani nebyly dost kvalitní, ale jedno jim upřít nelze - povětšinou byly velice zábavné a originální. Takže si v tomto článku probereme historii žánru RPG dungeonů, tedy dobrodružných her ve vlastní roli. Samozřejmě není v mých silách (respektive - v mých silách to je, ale místo v časopise není neomezené) popsat naprosto všechny RPG hry v celé historii, a tak se budu věnovat jen těm, které byly něčím trochu významnější, a ostatní, byť také slavné, vynechat...

Počátek RPG

Takže, čím to všechno vlastně začalo? Začalo to už u osmibitů, konkrétně u ZX Spectra. Jednou z prvních firem, které se do RPG her pustily, byla firma Gargoyle Games, o které ještě v tomto článku uslyšíme. V roce 1984 přišla se hrou *Heavy On the Magic*, což bylo snad první úspěšné převedení Dungeons & Dragons na počítače. Ve hře ovládáme mladého čarodějnického adepta, kterému pomáháme překonávat silně logické nástrahy v hlubokém podzemí. Hra ještě nebyla viděna očima hrdiny tak, jak jsme zvyklí u dnešních dungeonů, ale ze strany, a svého kouzelníka jsme ovládali pomocí příkazových kláves - např. klávesa S znamenala Say, G zase Get, a tak podobně. Hra byla opravdu zábavná a měla dobrou atmosféru, ostatně jako všechny hry firmy Gargoyle Games. *Heavy On the Magic* se dokonce odehrával v reálném čase, což bylo na Spectru opravdu zajímavé, a v té době nevídané! Ale stejně, jako všechny ostatní hry Gargoyle Games, byla i tato ďábelsky obtížná. Nedávnou jsem si ji zkoušel zahrát, a nepodařilo se mi ji dohrát... Další zajímavý osmibitový dungeon, tentokrát už vskutku klasický, byl *Bloodwych* firem Image Works a Mirror Soft z roku 1985. Hra používala klasické zobrazení z vlastního pohledu, a i když byla hra v podstatě jen čtyřbarevná a bez jakéhokoli zvuku, byla zábavná a velice originální. Jako snad jediná ve své RPG kategorii umožňovala hru dvou hráčů na jednom počítači! Obrazovka se rozdělila na dvě na sobě nezávislá okna, a každý hráč ovládal svého hrdinu zvlášť. Zajímavé a docela i zábavné, leč hra pro jednoho hráče byla asi přehlednější a tak nějak hratelnější. *Bloodwych* v roce 1986 vyšel i na šestnáctibitech, kde už hra nebyla tak úspěšná, nicméně byla stále velice kvalitní a oblíbená.

Ale to už se pomalu a nenásilně dostáváme k dalšímu, a nejdůležitějšímu období - období šestnáctibitů. Na nich vznikly ty největší herní perly, kterým ve své rozlehlosti a náročnosti osmibit prostě stačit nemohl. Budu psát o hrách jen ve verzích pro Amigu, protože ať se to někomu líbí nebo nelíbí - na ní vznikly ty nejkvalitnější tituly, které jsme ve svém zetlelém životě měli tu čest hrát...

Začneme hrou *Faery Tale* Davida Joinera a firmy Microillusions z roku 1986. Jednalo se o nádherný, klasický fantasy příběh s celkem hezkou grafikou (na tu dobu), ozvučením a hlavně atmosférou. Ta byla tak trochu Tolkienovská, a zapsala se tak do srdcí všech, kteří milují čirou fantasy legendu. Hrdinu jsme viděli v 3D izometrickém náhledu a nutno podotknout, že hra byla opravdu značně rozlehlá, tudíž i pořádně obtížná, a s mnoha příběhovými zvraty. Jen málo českých hráčů hrálo, či dohrálo tuto hru. Hodně lidí totiž odradilo ne příliš přátelské ovládání či nechutně časté a tuhé souboje. Hru už trochu nahlodal zub času, ale dnešní hráči si mohou zahrát druhý díl - *Halls Of Dead*, který je atmosféricky trochu podobný, má nádhernou grafiku, a jen o něco málo horší hratelnost. *Faery Tale* se trochu podobala slavnějším RPG hrám - sérii *Ultima*, a tak si povíme něco málo o ní.

Ultimu 1 vytvořil v roce 1981 jediný člověk - Richard Gariott. Je zajímavé, že v téhle době vytvářelo hry pár nadšenců, a přesto byly originální a hratelné. V dnešní době to jsou desítky programátorů, grafiků, manažerů a často hra samotná nestojí vůbec za nic. Ale to jen tak na okraj, stejně to všichni víme. Grafika zobrazovala hrdinu a okolní krajinu shora, a pokud jsme vstoupili do podzemí, viděli jsme okolí vlastníma očima. Celá série *Ultim* měla většinou velice dobrý příběh, který se vyvíjel podle toho, jak jsme hrou procházeli. Zpracování se díl po díle zlepšovalo, Richard Gariott nikdy neudělal krok stranou, vždy jen jistý krok kupředu, což možná změnil, zatím poslední, osmý díl. *Ultima 8* měla hezkou grafiku, skvělou hudbu a zvuky, příběh

BLACK CRYPT

BALDUR'S GATE

BETRAYAL AT KRONDOR

a zpracování bylo na úrovni. Fanoušci *Ultim* však osmý díl zavrhovali pro přílišnou akčnost a odmítli tento díl jako právoplatné pokračování. V současné době se vítr kolem *Ultimy* opět zdvihá, a to nejen díky Internetovké *Ultimě Online*, ale také díky připravovanému devátému pokračování, které má mít nádhernou 3D grafiku, nesmírnou rozlehlost, skvělý příběh a vyvážené logické hádanky.

Další zajímavá a originální RPG série byla *Bard's Tale* firmy Interplay. Ve své době (rok 1987 -1992) byla série *Bard's Tale* velice populární (tedy, mimo českou republiku) - a když tak přemýšlím, byla *Bard's Tale 1* jedna z prvních velkých RPG her, která definovala klasickou obrazovku dungeonu: výhledové okno, stav herních postav, ovládací panel. Celá *série Bard's Tale* měla jen tři díly, a každý vypadal víceméně stejně, jen se samozřejmě změnil příběh, nepřátelé a NPC postavy, které jsme cestou potkávali. Série *Bard's Tale* měla perfektní hratelnost a atmosféru a lze ji proto hrát i dnes. Druhou věcí je však jednodušší grafika a hudba - to už v dnešní době překousne málokdo. Byl vytvořen i poměrně kvalitní editor *Bard's Tale Construction Set*, ve kterém jsme si mohli kompletně vytvořit své vlastní dobrodružství. A ještě jedna zajímavost ohledně *Bard's Tale*. Byl připraven už i čtvrtý díl, který měl úplně nový design a grafiku, a měl být takovou menší revolucí. Ale jak říká Rick Lucas, šéf celého projektu: "V roce 1992 jsme měli hotovo 80% celé hry. Najednou ale náš distributor, Electronic Arts, zkusil novou strategii reklamy a prodeje hry - v časopisech už reklamoval a nabízel hotovou hru, a ještě k tomu po 200 DM za kus (běžná tehdejší cena za kvalitnější titul byla 79-129 DM)! Electronic Arts cítil, že série *Bard's Tale* je vynikající herní trilogie, a chtěl ze čtvrtého pokračování dostat co nejvíc za každou cenu. Takové jednání jsme odmítli podporovat a Electronic Arts dal našemu projektu stop. Zbytek hry se už nikdy nedodělal a silně pochybuji, že se vůbec kdy dodělá. "Namísto *Bard's Tale 4* si tedy Electronic Arts vybral Raven Software a jejich *Black Crypt* (o kterém bude řeč později). Osobně si myslím, že to je velká a zbytečná ztráta, nicméně *Black Crypt* byl skvělý, takže nám to Electronic Arts alespoň trochu vynahradil...

Série *Bard's Tale* odstartovala velkou a slavnou éru, ve které vzniklo nespočet kvalitních, a několik méně kvalitních RPG her. Mezi ty kvalitní se bezpochyby řadí velká AD&D série firmy SSI, a tou je série *Forgotten Realms* a *Dragonlance*. Všechny hry z těchto sérií vypadaly na pohled takřka totožně, ale vždy se měnil příběh, často na sebe navazující z předchozího dílu, potkávali jsme jiné NPC charaktery, jiné nestvůry, a vůbec bylo jiné prostředí hry. A prostředí - to bylo vskutku různorodé. Skřetí hory, lávové pole, podzemní a podvodní království, staré dračí sluje, zapovězené zámky mágů, smrtelné a neproniknutelné džungle, nakažená města, prokletá údolí, různé fantaskní světy, až třeba konec světa. Na okolní svět se hledělo z vlastního pohledu, a pokud vás napadl nepřítel, hra se přepnula do bojového módu, ve kterém bylo zobrazení ze strany a boje probíhaly na tahy. Boje byly sakra těžké, ale šly zvládnout. V Čechách se tyto hry nikdy bohužel příliš nehrály, nevím z jakého důvodu, ale kdo se chce oddat kvalitnímu příběhu, ten ať neváhá, a sáhne po některé z SSI AD&D her. Jediná nevýhoda může představovat poměrně časté odkazy na texty v manuálu, ale i bez něj lze tyto hry hrát.

Nastalo tedy období, kdy spousta firem vydávala spoustu dungeonů, a chudák hráč ani nestačil rozlišit, který je vlastně kvalitní a který nikoliv. Těch vyloženě nepovedených však bylo opravdu minimum, kupříkladu *Hero Quest* od Gremlinu, graficky docela pěkná RPG hra v 3D izometrickém zobrazení, avšak jaksi anonymní, prázdná a špatně hratelná. Také *Rings Of Medusa* a *Return Of Medusa* od Starbyte byly naprosto prázdné, nezábavné a i když s celkem hezkou grafikou, naprosto nehratelné. *Towers* od JV Entreprises byl opravdu jen hloupý a odpudivý pokus, *Shadow Sorceror*, firmou SSI nafouknutá a zbytečná bublina, či *Fountain Of Dreams* firmy Electronic Arts, jenž evidentně neví, čím vlastně chce být - fantasy, středověk, sci-fi, cyberpunk? Naštěstí bylo těch kvalitnějších víc, a tak si jich alespoň pár připomeneme. Tak vznikly například *Abandoned Places* firmy ICE z roku 1992, docela pěkný dungeon, s celkem hezkou grafikou, zajímavými interními i externími lokacemi, vyváženými real-time souboji, ovšem s neskutečně obtížnými logickými hádankami a nástrahami, *Dragon Wars* od firmy Interplay z roku 1992, přímý pokračovatel *Bard's Tale* s vylepšenou grafikou, mírně upravenými herními pravidly a rozlehlejším světem. *Dungeons Of Avalon* od Zeretu, úžasný dungeon trochu ve stylu *Wizardry 7*, ale s jednodušším (a záživnějším) a méně frekventovanějším bojem s nepřáteli, jednoduchou, avšak roztomilou grafikou, skvělou atmosférou a opravdu nádhernou hudbou, kterou předstihla až pozdější *Realms Of Arkania 1*. Také není divu, vždyť hudbu k Avalonu vytvořil Rudolf Stember, který také vytvořil hudbu k *Realms Of Arkania 1*!! Hra však obtížností narostla do opravdu zrůdných rozměrů svými logickými nástrahami, tajnými zdmi a spínači. Také *Lords Of Time* byl zajímavý a celkem povedený RPG pokus, stejně jako *Lords Of the Rings*, původně trojdílná sága podle knižní předlohy Pán Prstenů od J R R. Tolkiena. Nicméně Interplay tento složitý projekt nezvládl tak, jak si to představoval, a hra je pro toho, kdo knihu nečetl, absolutně nehratelná, nehledě na to, že po několikerém odkládání třetí díl nevyšel vůbec. Další zajímavé projekty byly od firmy Mindscape, která vytvořila sérii RPG her *Magic Candle*, výpravné hry s hezkým příběhem, ale těžkým ovládáním nebo *Knightmare*, temný a celkem atmosférický dungeon, bohužel s nesmyslně obtížnými souboji či *Shadowlands*, nesmírně atmosférická RPG hra neustále se točící okolo hry světla a stínu. Také německá firma Software 2000 vydávala celkem zajímavé, byť ne klasické RPG hry. Jejich hry jako například *Hexuma*, *Stundenglass* či *Kathedrale* měly vždy velice tajemnou, depresivní a ponurou atmosféru s propracovaným příběhem - většinou šlo o procházení starých chrámů, chodeb pod zapomenutými kláštery, odhalovali jste prastaré tajemství velkých pokladů a zašlou slávu starobylých a slavných válečníků. Jejich hry měly i adventurní prvky, které jim dodávaly jisté kouzlo a přidávaly na hratelnosti. Software 2000 však také proslula svým naprostým ignorováním jiného jazyka než němčina, takže tu byl jako vždy jistý jazykový problém.

Také herní série s názvem *Wizardry* firmy Sir-Tech byla zajímavá, ale prvních pět dílů je dnes již absolutně nehratelných, zub času je nejenom nahlodal, on už je i totálně ohlodal. Zato šesté a sedmé pokračování bylo kouzelné - jednalo se o jedny z nejrozsáhlejších a nejsložitějších RPG her všech dob. Skvělé, postupně se rozvíjející dobrodružství, komplexní a obtížné tahové souboje, pěkná grafika a do detailu propracovaný svět, po kterém jsme své hrdiny mohli vodit. Herní doba, která je potřeba na dokončení této hry, se může pohybovat i okolo několika měsíců, a znám pouze jediného člověka, který *Wizardry 6* a *7* dokončil bez jediného cheatu, triku či

DUNGEON KEEPER

DUNGEON MASTER 2

ELDER SCROLLS: DAGGERFALL

nápovědy. Takže jestli si chcete tuhle hru zahrát, nejdřív si to dobře rozmyslete! Také *Captive* byl zajímavý projekt - klasická RPG hra, tentokrát z budoucnosti, ve které se sice víc vraždí než přemýšlí, ale přesto je velmi kvalitní. Ovládáte čtyři roboty, a pokoušíte se zničit reaktory. Hra také generuje různé levely, takže si můžete zahrát i po dokončení celé hry znova. Grafika i zvuky jsou na úrovni, celá hra je celkem dobře hratelná a slušivá. Také druhý díl byl zajímavý - ovšem jen co se příběhu týče, ten totiž byl opravdu silný a kvalitní. Na druhou stranu však získal zrůdné rozměry co do rozsáhlosti a také získal nový grafický kabát. Ale jaký... Odpornější grafika se jen tak nevidí, postavy jsou jen jehlany, celé je to trapně pomalé a vůbec to člověku připadá nesmyslné a nudné. Nevadí, jedeme dál. Velice úspěšná se stala také série *Amberstar* a *Ambermoon* německé firmy Thalion. Měli velice originální zpracování, posuďte sami: detailní grafika shora při procházení rozlehlého světa, přepnutí do pohledu z vlastních očí při vstupu do města a při bojích. Oba díly byly velice rozsáhlé, měly skvělý příběh a hratelnost, byly opravdu neskutečně rozlehlé a měly spoustu zajímavých prostor či NPC charakterů. Atmosféra byla ta správná fantasy, trošku tolkienovská. Jediným problémem však byla lokalizace - hry byly k mání dlouhou dobu jen v němčině, což většinu hráčů odradilo. *Amberstar* nakonec vyšel i v Angličtině na PC počítačích, *Ambermoon* bohužel zůstal jen u němčiny a Amigy. Přesto se jedná o tituly, které bychom neměli při procházení historií ignorovat. Zajímavý byl též *Xenomorph* od Pandory. Sci-fi procházení rozlehlých prostor po základně, boj s vetřelci... *Xenomorph* také používal jistý zajímavý a originální prvek - když se díváte do inventáře, zmenšeným oknem zároveň pořád vidíte, co se děje ve hře! Hezká, profesionálně naprogramovaná hra. Také hra *Corporation* od Core Design byla celkem zajímavá, alespoň co se designu týče. Celá byla totiž tvořena vektorovou grafikou, a to včetně nepřátel. Ovládání však bylo značně netypické a zároveň i dost chaotické, takže trvalo dlouho, než se člověk do této hry dostal. Dalším velice zajímavým projektem byl *Legend Of Faerghail*, hra jdoucí ve stopách *Bard's Tale* od německé firmy ReLine. Hra měla celkem hezkou grafiku, jednoduché zvuky, ale hlavně - hlavně měla úžasnou atmosféru, opět takovou trochu tolkienovskou, poetickou - zkrátka takovou, jakou by správný dungeon měl mít.

Po *Faerghailu* přišel do firmy ReLine programátor Olaf Patzenhauer se svým už rozdělaným projektem, z kterého se nakonec vyvinul jeden z nejlepších dungeonů v celé historii žánru vůbec. Jak již možná někdo z vás tuší, jedná se o hru *Fate-Gates Of Dawn*. Olaf jí vytvářel téměř pět let a když jsem se ho nedávno ptal, co ho při tvoření drželo, odpověděl: "Chtěl jsem vytvořit hru s postupně se vyvíjejícím a kvalitním příběhem, velkou herní variabilitou a silnou atmosférou. V té době byly dostupné jen dobře hratelné hry bez příběhu nebo naopak hry s kvalitním příběhem, ale bez odpovídající vizuální prezentace a hratelnosti." Hra se opravdu povedla a vám ji teď trochu popíšu. Těžko říci, jestli se mezi vámi najde někdo, kdo tuto fantastickou hru hrál a dohrál. Jednalo se o dungeon z vlastního pohledu trošku ve stylu *Ishara 1*, a těžko říci, proč se v Evropě hra neujala třeba právě tak jako *Ishar*. Možná tím, že trval poměrně dlouho překlad do angličtiny, možná tím, že byla téměř dokonale chráněna proti pirátskému kopírování. (Nakonec se to ale stejně pirátům Philu Douglasovi a Ringo Starrovi podařilo).

Ať tak či onak, jednalo se opravdu o obrovský dungeon s perfektní grafikou, realistickými zvuky a s naprosto dokonalou a smrtící atmosférou, trochu podobnou pozdějšímu *Black Cryptu*. Při vašem putování krajinami, městy, a kobkami jste potkávali tisíce různých postav, od krásných jezerních víl, které jste mohli potkat jen v hlubokém lese poblíž nějakého jezírka, až po zlé skřety, barbary, tuláky či mocné mágy. Se všemi (!) těmito bytostmi jste mohli dlouho a smysluplně konverzovat, dávat jim almužny, okrádat je, získávat od nich důležité rady, nalhávat jim cokoli o vašem hrdinství - a pokud jste byli opravdu dobří a výmluvní, mohli jste je i přemluvit, aby se přidali k vám do party. Hra byla opravdu neskutečně rozlehlá (pro příklad: asi 20x rozlehlejší než zmiňovaný *Ishar 1*), a pokud vím, v celých Čechách není nikdo, komu by se podařilo hru dokončit (a mohu svědomitě prohlásit, že to je asi jediná hra, která vám vydrží celý život...). Hra používá klasické dungeonovské zobrazení a v partě můžete mít až 7 osob. A nejen to. Můžete mít dokonce až čtyři party, takže pokud se nemýlím, můžete ovládat až 28 postav! Ve hře není žádný editor postav, prostě začínáte s jedním dobrodruhem a starejte se. Musíte přemluvit, přivábit, nalhat či jinak přijmout zbylé postavy (ale nemusíte), a s nimi se vydat na dalekou a strastiplnou pouť. Ve hře je i spousta povinných a nepovinných questů a úkolů. Uvedu příklad: Našel jsem nějakou hlubokou jámu. OK, tak jsem se podíval dovnitř. Ahá, tak tam prý někdo leží a je mrtev. Tak ho chci vynést nahoru, avšak ani má nejsilnější postava nemá takovou sílu ho vynést. Použiji na ní tedy kouzlo Strength nebo jí dám napít lektvaru síly a hle, postavu se podařilo vynést! Ale co s ní, když je mrtvá. Tak jsem ji přijal do party jako mrtvou a spěchal do nejbližšího chrámu. Po delší chvíli jsem ho našel a za nekřesťanské peníze nechal postavu oživit. A hle! Ona mrtvá a oživená postava byla velice mocný kouzelník, který měl dvoj až trojnásobně vyšší všechny levely než ostatní postavy, a to včetně síly a magie! Takže hra obsahuje i takovéto prvky, které ji pořádně zpestřují. Pokud se budete chtít o této hře dozvědět víc, navštivte stránku **http://gizmo.zeal.cz/rpg/fate**, kde najdete mimo jiné i rozhovor s autorem této hry a spoustu dalšího.

Dungeon Master znamenal přelom

Teď opustíme tohle plodné, nicméně už jen nostalgické období a vrhneme se na nejdůležitější etapu ve vývoji RPG her, kterou započal - kdo jiný, než *Dungeon Master* firmy FTL. *Dungeon Master* vyšel nejdříve na Atari ST a vzápětí na Amigu. To, co nám bylo naservírováno bylo vskutku nevídané - taková grafika (okno nebylo jen malé a doprovodné), tak skvěle propracované levely a hlavně dokonalá atmosféra a hratelnost učinila z této hry nesmrtelnou legendu. Je sice možná trochu škoda, že za celou hru nikoho nepotkáte a s nikým nemůžete komunikovat, také je škoda té přílišné lineárnosti (nemůžete jít kamkoli a dělat si cokoli). Je to asi osud, ale tuto hru vytvořila kalifornská firma FTL, která vznikla z menší transformace firmy *Gargoyle Games*, která měla za sebou takové hity jako *Heavy On the Magic* či *Tir-Na-Nog* na ZX Spectru. *Dungeon Master* byl velký úspěch, a tak FTL za nějaký čas vydala pokračování s názvem *Chaos Strikes Back*. Na PC *Chaos* bohužel nikdy nevyšel, ale ti kdo ho na Amize hráli, určitě doteď vzpomínají na tuhé nepřátele (žádné padavky jako v jedničce), extra tuhé hádanky a nástrahy (opravdu TUHÉ), totálně zamotaná bludiště, nějaká nová kouzla a vůbec super hratelnost, kterou myslím FTL nezopakovali ani ve druhém díle, který vyšel v roce 1996. O legendě *Dungeon Master* a *Chaos Strikes Back* už bylo napsáno spousta textu, takže se s ni-

MIGHT AND MAGIC 4

FALLOUT

LANDS OF LORE

mi prozatím rozloučíme. Každopádně je FTL firma, před kterou budu vždy smekat, i v porovnání se současnou horečkou "dokonalých" firem a "dokonalých" her. I kdyby jen kvůli nesmrtelné hře *Dungeon Master*, protože to byla skutečná a opravdová HRA.

A pak už to jelo

Vyšla *Ultima Underworld*, revoluční a po všech stránkách originální RPGčko, které významně ovlivnilo další hry žánru. Atmosféra, to je to, proč má význam *Ultimu Underworld* hrát. Do té doby nevídaná 3D grafika, putování pouze s jedním hrdinou, zajímavý (i když celkem obtížný) systém runových kouzel, zapeklité hádanky a nástrahy. Jakmile tato hra vyšla, byl to velký úspěch, a firma Looking Glass Technologies neváhala, a vydala pokračování, které je kupodivu ještě lepší než tento první díl a je dotaženo téměř k dokonalosti. Také Silmarils přidal svou trošku do mlýna a jeho série *Isharů* se stala pro mnoho hráčů tím pravým. Skvělá grafika a hudba, příběh a určitá roztomilost a originalita zařadila *Ishary* také do nesmrtelné klasiky. Již dávno před sérií *Isharů* vydal ještě Silmarils hru *Crystals Of Arborea* se skvělou grafikou, nicméně hra byla tak jednoduchá, že šla dohrát během přibližně dvou hodin hraní. Také se začínala pořádně rozjíždět série *Might & Magic* od firmy New World Computing, velice originální hry, které se od svého třetího dílu neustále zlepšují a pořád jsou schopny přicházet s něčím novým. Většina her od New World Computingu je opravdu rozkošná, grafika jejich her je naprosto kouzelná. A myslím, že svým šestým dílem světu dokázali, že to jsou právě New World Computing, kteří dovedou přijít s něčím novým a originálním, a to bez ztráty skvělé hratelnosti. Také sérii *Eye Of the Beholder* nesmím opomenout - i když v *Beholderech* bylo máloco originálního a inovátorského, prostě se dobře hráli a měli hezkou grafiku, takže byl úspěch opět zaručen. Oproti tomu *Realms Of Arkania* byla velice originální RPG hra - při procházení rozlehlou zemí jsem vše viděli vlastníma očima, avšak při boji se hra přepnula do přehledného bojového režimu, kde jsme měli spoustu možností, jak v boji na tahy nepřítele rozdrtit. Na druhou stranu vznikly i projekty jako *Shadowcaster* od Raven Software, který měl sice hezkou grafiku a ozvučení, ale to bylo tak jediné, co hra mohla ukázat. Vyšel také *Wizard* od firmy Psygnosis, jeden z nejotřesnějších dungeonů vůbec - ale není divu, firma Psygnosis, na Amize jedna z nejlepších, na PC jedna z nejhorších, vydala tuhle hru v době svých nejtemnějších časů (94-97), nedalo se tedy čekat nic zázračného. Naštěstí se Psygnosis mírně poučil, a na další hry se už dalo alespoň koukat.

Nastala však doba, kdy PC začalo ukazovat svůj potenciál. V rychlém sledu vzniklo několik RPG her jen na Amigu nebo jen na PC. U každé platformy však v tomto období vznikla hra, která se stala nesmrtelnou. Na Amize to byl černý *Black Crypt* od firmy Raven Software a na PC nádherný *Lands Of Lore* od firmy Westwood. *Black Crypt* byla nádherná a atmosférická, vůbec jedna z nejlepších her RPG historie. Opravdu skvělá hratelnost, hodně těžká bludiště, skvělé příšery... Nemá smysl tuto perlu, tento skvost, nijak víc popisovat, každý RPG hráč by si tuhle hru měl zahrát! Firma Raven Software *Black Crypt* vytvořila v 7-9 lidech, což potvrzuje teorii, že i malý tým neprofesionálů mohl vytvořit něco geniálního (i když ta doba je už bohužel pryč...). Od té doby už Raven nevydal nic tak zázračného, akčními nesmyslnostmi typu *Shadowcaster*, *Hexen*, *Heretic* a podobně už nikdy nedokázala a zřejmě ani nedokáže - překročit svůj vlastní stín... (*Black Crypt* by měl v nejbližší době vyjít i na PC, již teď je k dispozici hratelné PC demo). *Lands Of Lore* bylo něco úplně jiného - měl překrásnou grafiku, hudbu a zvuky, skvělé animace, a vůbec celkovou hratelnost. Hra jako taková byla možná až příliš snadná, jinak se jí nedá vytknout snad nic. Hezká, kvalitní, profesionálně naprogramovaná RPG hra - co víc si přát? PC začalo na trhu dominovat, a hry "PC Only" začaly vznikat jak houby po dešti. Tak jsme si mohli zahrát například graficky skvělý *Ravenloft*, originální pokus od firmy SSI, velice dobře hratelný a nesmírně rozlehlý *Dark Sun* opět od SSI, *Betrayal At Krondor*, nesmírně rozlehlý, a na svou dobu velice originální dungeon podle knižního zpracování. *Fates Of Twinion*, celkem pěkný klasický dungeon, něco mezi *Ultimou Underworld* a *Dungeon Masterem* s několika originálními myšlenkami a celkem hezkým zpracováním. Hru naprogramoval Joe Ybarra, programátorská legenda, která vytvořila např. *Star Control*, *Bard's Tale*, apod., takže už tím byla kvalita víceméně zaručena, nicméně vzhledem k obrovské rozsáhlosti a komplexnosti podzemních prostorů byl konec naprosto v nedohlednu. Přišla i *Arena* od americké firmy Bethesda Softworks, nesmírně rozlehlá a obtížná RPG hra, ve které jsme s jednou jedinou postavou procházeli obrovskou zemí, pídili se po příběhu, plnili rozličné úkoly... Hezká, hratelná hra, která i přes své programové chyby ukázala, že lze naprogramovat rozsáhlou hru, kterou můžeme hrát i několik měsíců. Vzniklo samozřejmě i několik nepovedených her jako například *Daemons Gate* firmy Imagitec Design, která byla snad zajímavá jen striktním dodržováním dobového středověkého prostředí, *Dungeon Hack* firmy SSI, nudný a prázdný dungeon zajímavý jen svým náhodným generováním podzemních pater, *Lords Of Midnight 3* Mika Singletona, naprosto odpudivě prezentovaná "velkolepá" RPG hra, či *Menzoberranzan* a *Anvil Of Dawn*, sic hezké, ale naprosto prázdné a nezáživné dungeony. Herní trh ovládlo PC. Samozřejmě i na Amigu vycházely další a další dungeony jako například *Crystal Dragon*, ale jejich kvalita, originalita a zpracování bylo žalostné.

Hry začaly vypadat opravdu hezky, nebylo výjimkou udělat výhled přes celou obrazovku, (jestlipak víte, který dungeon byl první celoobrazovkový? Ne, netipujte si, stejně byste to neuhádli. Byla to norská hra *Nostalgia*, silně ponurý dungeon, bohužel celý v Norštině), namluvení všech postav, digitalizovaná hudba... Firmy začaly do herních projektů vkládat větší a větší prostředky, a tak byly ohlášeny velkolepé projekty, na které jsme si však museli počkat i několik let. Kupříkladu *Stonekeep*, nádherně vypadající celoobrazovkový dungeon, na který jsme čekali 4 roky, *Dungeon Master 2*, ne tak dobře graficky prezentovaný, nicméně sliboval silnou atmosféru, na který jsme museli čekat 5 let či *Lands Of Lore 2*, snad nejodkládanější RPG projekt vůbec - čekalo se na něj hned od doby vydání prvního dílu!

Samozřejmě i v Čechách se začalo něco kutit. Vzniklo několik zajímavých, a několik nezajímavých RPG her. Jedna z prvních byla *Magic Island*, příjemná, oddychová hra s hezkou grafikou ve stylu *Ishara*. Jedna z mála kvalitních. Další hry, jako kupříkladu *Ve Stínu Magie*, sice měly zajímavé myšlenky co se zpracování týče, ovládání však bylo hotové peklo. Také grafika a ostatní pozlátko bylo na úrovni, hry však byly tak trochu těžkopádné, a po chvíli mohly začít nudit. Také *Rytíři Grálu* od Vochozka Trading byl dungeon z klasické školy. Nic moc

LANDS OF LORE 3

REALMS OF THE ARKANIA: SHADOWS OVER RIVA

WIZARDRY 8

grafika, zvuky chudé, snad jen ta hudba. To všechno by se překouslo, kdyby hra nebyla.... nudná. K uzoufání nudná. Téměř všude potkáváte spoustu postav, ale proč sakra nemohu nikoho oslovit? Putuji anonymní krajinou a snažím se vžít do příběhu o svatém Grálu. Ten možná není tak špatný, ale když mne to nebaví, nebudu to prostě hrát. Většina českých her měla také spoustu programových chyb a většina z nich byla prázdná, nudná. To slíbila odstranit firma Hypnomagic se svou hrou *Tears*, 3D izometricky viděnou hrou ze středověku se super grafickým zpracováním. Hra se vytvářela několik let, do současnosti však vyšlo jen nicneříkající demo. Nakonec se firma Hypnomagic se hrou *Tears* rozloučila a prodala jí kompletně společnosti BBS, která přislíbila její brzké dokončení. Jak je však vidno, do teď se tak nestalo...

Začalo vznikat čím dál tím míň projektů, na druhou stranu však téměř každý, který vyšel, byl kvalitní. Tak přišel *Ravenloft 2*, zajímavé pokračování předchozího dílu, tentokrát se odehrávající výhradně ve starobylém Egyptě, *Entomorph* firmy SSI z roku 1995 - graficky nádherné a rozlehlé dobrodružství, pokračující v podobném zpracování, započatém sérií *Dark Sun*, nebo *Thunderscape*, divný a ne zrovna dobře hratelný dungeon plný programových chyb. Vychází tak dlouho slibovaný *Stonekeep* a světe div se, opravdu je kvalitní, rozlehlý, skvěle graficky i zvukově prezentovaný a v neposlední řadě také ďábelsky obtížný. Vychází také druhý díl slavné *Areny - Daggerfall*, ve kterém je lepší příběh, má lepší zpracování, náhodně generované podzemí, ale také opět spoustu programových chyb. Například, když jste se v hostinci "U Zlámané nohy" zeptali, kde že je hostinec "U Zlámané nohy", byli jste posláni někam úplně jinam, charakter např. jménem Winwood neznal člověka jménem Winwood (tedy sám sebe!) a další malé a velké chyby. Nic však nezměnili na tom, že to byla a stále je kvalitní RPG hra. Tak vznikl i *Albion*, nádherná a rozlehlá RPG hra se skvělým, postupně se vyvíjejícím příběhem od německé firmy Blue Byte, do které přešli někteří programátoři z Thalionu (viz nahoře). V *Albionu* jsme procházeli krásným, exotickým prostředím, způsoby pohledu se měnily při každé zvláštní akci a byl i nesmírně rozlehlý a obtížný, i když na rozdíl od několika jiných dungeonů i dohratelný. A pak se stalo něco, co bylo opravdovou revolucí. Vyšla totiž hra jménem *Diablo* od firmy Blizzard. *Diablo* má ale s klasickým RPG dungeonem máloco společného - je to v podstatě jen akční "klikačka" s hezkou grafikou, hudbou a velkou spoustou nepřátelských nestvůr. Hra má i velice silnou atmosféru a hratelnost, takže je dost těžké tuto hru hodnotit. Z pozice akční hry s několika RPG prvky (velice moderní spojení poslední doby) je *Diablo* opravdu špička, z pozice klasického dungeonu je to zuřivá a stupidní akční hra. Také vyšel i datadisk *Hellfire*, který přinesl ještě pekelnější nestvůry, nové předměty a prostředí. No a co. Vyšlo i nepřímé pokračování hry série *Wizardry*, a to hra s názvem *Nemesis: Wizardry*. Adventure, což vlastně RPG nebylo vůbec, byla to ryzí, docela pěkná, ale směšně jednoduchá adventure hra. Vyšel také *Dungeon Keeper*, strategie s RPG prvky, která možná byla zábavná, ale určitě ne při hře jednoho hráče. Konečně jsme se také dočkali hry *Lands Of Lore 2*, předlouho slibovaného a snad i revolučního dungeonu, ve kterém údajně nepoznáme rozdíl mezi hrou a animací, které se mezi sebou budou volně prolínat. Che, legrační. Nakonec to byla docela hezká hra s nádhernou grafikou a opravdu úžasnou hudbou, nicméně s hratelností už to bylo trochu horší. Co však bylo v téhle hře úplně nejhorší, byli špatní, rozmazaní, flekatí a odpudiví herci, kteří byli v nádherném fantasy prostředí jako pěst na oko. Také vyšel *Descent To Undermountains*, hra která měla hýřit spoustou inteligentních nepřátel a měla mít skvěle promyšlené pasti a hádanky. Hra, která měla oslnit svou hratelností a atmosférou. Ale jak to dopadlo? Na všechno, co jsem teď vyjmenoval, že ve hře mělo být, si odpovězte ne, není to tam. Takže nám zbyla rozplizlá akční běhačka s odpornou grafikou, stupidními nepřáteli, s logikou u bodu mrazu, bez jakéhokoli náznaku hratelnosti. Byl to jeden z největších propadáků vůbec. Také *Druid* od Sir-Techu byla dost hrozná hra: mrazivá, neosobní, špatně hratelná, renderovaná, nepřehledná, uživatelsky nepříjemná, na herní pravidla nedbající RPG/adventure, kterou dohrát musí být peklo. Byla to jedna z řady her, která vyšla v době, kdy byla v módě renderovaná grafika. Naštěstí už je to částečně za námi. Ošklivý, cizí druid byl v této hře spíš na obtíž, než aby ho byla radost po krajině provázet.

Postupně přišlo naprosto kritické období, ve kterém se mohli kvalitní vydané dungeony za rok počítat na prstech jedné ruky. Vyšly *Realms Of Arkania: Shadows Over Riva*, skvěle hratelné RPG s výborným příběhem, ale trochu krátkou herní dobou, *Fallout*, RPG používající stejný styl zobrazení jako *Diablo*, jen se hra odehrávala v budoucnosti, měla nové, originální myšlenky a skvělé zpracování, a není tedy divu, že se stala velice úspěšnou hrou. Vyšel i šestý díl slavné série *Might & Magic*, a to v úplně novém zpracování a designu. Hra má opravdu nádhernou grafiku, skvělou hudbu, mraky nepřátel, spoustu efektních kouzel a hlavně skvěle propracované zákonitosti postupu a vylepšování vašich postav. *Might & Magic 6* ukázal, že i v dnešní době je možné vytvořit něco rozlehlého, náročného, graficky i zvukově povedeného a hlavně neakčního. I když mezi námi, i zde bylo akce až až. Vychází také *Final Fantasy 7*, původně japonská RPG hra z Playstationu, což mi připomnělo, že jsem se ještě o žádné japonské RPG hře nezmínil. Většinou mají velice dobrý příběh, roztomilé hrdiny či hrdinky a trochu dětské zpracování. Japonci jsou zkrátka divní. Buď vás jejich hry uchvátí nebo vás bavit nebudou. Jedno z toho, nic mezi tím. I když *Final Fantasy 7* jsou přeci jen trochu jiné. Napínavý příběh, který se vlastně dozvídáte až v průběhu samotného hraní, obrovská rozsáhlost, obrovský počet často i nesmyslných nepřátel, spousta zajímavých kouzel... Hra, která si opravdu zaslouží vysoké hodnocení, je na ní jasně vidět, že autoři se s hrou poctivě „patlali" až do úplného konce. Také se musím zmínit o *Branách Skeldalu* od Napolen GameS - poctivý, hezký a hratelný, ryze český projekt, který je sice příliš krátký a jednoduchý, na druhé straně si ho může bez větších problémů zahrát každý.

RPG a internet

Zajímavé jsou též on-line RPG hry hratelné jen po Internetu. Zde jasně dominuje *Ultima Online* se skvělou grafikou a velice propracovanými herními pravidly. Existují ještě některé další, jako např. *Meridian59* a chystají se další, jako např. *Ever Quest*, ale myslím, že pozici *Ultimy Online* jen tak někdo neohrozí. On-line hry jsou však pro české hráče určitou překážkou, a to hlavně díky nesmyslným poplatkům za telefonní spojení.

Jak vypadá trend poslední doby?

Fallout 2, který nepřinesl nic jiného než větší rozsáhlost, *Return to Krondor*, trochu logičtější podoba *Tomb Raidera* či *Baldur's Gate*, po dlouhé době další kvalitní RPG titul. A chystají se další - *Diablo 2*, které má mít údajně super zpracování a větší rozsáhlost než předchozí díl, *The Lady, Mage and the Knight*, podle obrázků nádherná RPG hra od Atticu ve stylu *Diabla* (jen ne tak akční), *Might & Magic 7*, který má mít nový příběh a spoustu dalších drobných vylepšení, *Lands Of Lore 3*, podle dostupných obrázků opět v nádherném zpracování, *Wizardry 8*, pokud někdy vůbec vyjde, tak určitě jedno z nejlepších RPG her posledních let, *Ultima IX*, další dobrodružství Avatara v úplně nové grafice.

Co přinese vzdálenější budoucnost?

Nejsem optimista, myslím, že není nijak růžová. Obávám se totiž, že se vývoj RPG her bude ubírat dvěma směry - tím prvním je pohled na hrdinova záda a procházení krajinou ve stylu *Tomb Raidera* - taková bude např. *Ultima IX*. Druhý směr je zpracování ve stylu *Diablo* či *Fallout*, tak jako se chystá např. *LMK* od Atticu. Naštěstí tu však ale pořád jsou autoři takových her jako *Might & Magic 6*, *Final Fantasy 7* nebo *Baldur's Gate*, kteří jasně ukazují, že občas myslí i na hráče, a ne jen na lidi, které si na své pracovní PC občas koupí nějakou hru a chtějí jen střílet, střílet, střílet... A kdyby i oni padli, pořád tu ještě máme spoustu starých a originálních RPG her, které nám nabízejí svá úžasná dobrodružství, a jen čekají, až je znovu pokoříme...

Pokud se budete chtít o RPG dungeonech dozvědět ještě více, navštivte stránku RPG Hall Of Fame and Champions **(http://gizmo.zeal.cz/rpg)**, kde najdete téměř všechny RPG hry, které kdy vyšly, a to i s popisky, obrázky, návody, downloadem...

EX MILOŠ „RUNETEK" KALERTA

allstar
computer systems

AllStar prodejna:
Šumavská 19, 120 00 Praha 2 - Vinohrady
Tel: 02 - 2425 5505, 08, Fax: 2425 7357, Email: Info@allstar.cz

CENOVÝ TIP

CD ROM 36x Creative	1499,-
CD ROM 40x Creative Infra	1714,-
Monitor 14" Color SVGA	3999,-
FaxModem 56K int.Genius	1436,-
FaxModem 56K ext.Genius	2448,-
Creative Gamepad Cobra USB	676,-
Sound 16,stereo, 3D	547,-
SoundBlaster 64 PCI	890,-
SoundBlaster Live 256Value	2550,-
Sonic Impact S90,PCI 3D	912,-
VGA 8MB,AGP,OpenGL comp.	1272,-
DiamondViper 550,16MB,AGP	4811,-
CD-RW Artec 2x2x6x + sw	8495,-
Barevná tiskárna Lexmark	3217,-
Repro Genius 36W stereo, akt.	320,-
Repro Genius 72W stereo, akt.	399,-

Graphics Blaster RIVA TNT
Nejvýkonnější grafická karta pro masový trh! Je postavena na čipu nVIDIA RIVA TNT, který přináší výkonnější realistické zrychlení 2D/3D grafických aplikací. Maximální rozlišení 1900x1200 při 32-bit hloubce barev je podporováno 16MB rychlé paměti.

3.690,- SUPER CENA

nejlepší ceny přestaveb PC
např. na Pentium 233MMX za 3922,-
a k tomu zvuková karta zdarma

CD-R medium Philips, Samsung
44,-

Scannery Genius za nejlepší ceny
ColorPage View 4800dpi 1932,-
ColorPage ViewPro 9600dpi 2555,-
ColorPage Vivid+ 4800dpi 3476,-
ColorPage VividPro II 9600dpi 2540,-
www.allstar.cz

3D Banshee DTEC 16MB,AGP
3.499,-

3D Banshee CreativeLabs - 16MB SDRAM
Karta je postavena na novém čipu 3Dfx Interaktive pojmenovaném Voodoo Banshee. Spojuje 2D 128bit grafiku s podporou 3D akcelerace Voodoo2. Obsahuje také podporu pro Glide a Direct3D. 3D Blaster Banshee je v provedení AGP a PCI.
3.999,- AGP verze

počítače na splátky od 320,- Kč za měsíc

Přestavíme Vaše PC z čehokoli
všechny uvedené ceny jsou bez DPH

na Pentium 233 MMX	3922,-
na Pentium 300 MMX	4581,-
na Celeron 300A MMX	6556,-
na PII 350MMX	11787,-
na PII 400MMX	17524,-
na PII 450MMX	23769,-

v ceně je započten nový board, CPU chladič CPU a instalace

Počítačové sestavy AllStar
velmi krátké dodací lhůty

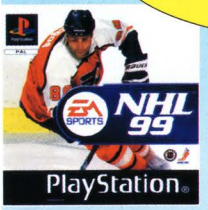
AllStar Classic 233MMX - ZVUKOVÁ KARTA ZDARMA
sestava obsahuje procesor IBM 233MMX, 16MB RAM, HD 3.2GB Ultra DMA, barevný SVGA digitální monitor 14", FD 1,44MB, VGA kartu PCI, klávesnici a myš
14.753,-

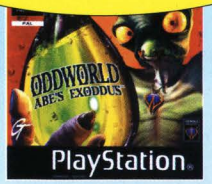
AllStar GameStation 300 3D MMX - Banshee 16MB uvnitř
sestava obsahuje procesor K6 300 MMX s podporou 3D instrukcí, 32MB SDRAM 100MHz HD 3.2GB Ultra DMA, barevný SVGA digitální monitor 15", zvuková karta 16 3D CD ROM 36speed, FD 1,44MB, **3D Banshee 16MB AGP**,, klávesnici a myš
22.770,-

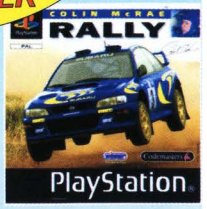
AllStar Profi 300A MMX - ZVUKOVÁ KARTA ZDARMA
sestava obsahuje procesor Intel Pentium II Celeron 300A MMX s interní cache 32MB SDRAM, HD 3.2GB Ultra DMA, barevný SVGA digitální monitor 15" CD ROM 36speed, FD 1,44MB, VGA kartu 4MB AGP, klávesnici a myš
20.155,-

HI FI Star
Největší výběr PC repro-soustav
Creative, Yamaha, Labtec, Genius
Teac, Arowana a další za super ceny.

3x v Praze
Presto·CS COMPUTER







Prodejny bazarových i nových her na
PC CD-ROM
a také na PlayStation

PC CD-ROM

např.	
Worms Armageddon	998,-
NHL 99	998,-
NHL 98	548,-
FIFA 99	1.098,-
Warcraft 2 De Luxe	998,-
Starcraft	898,-
Commandos	898,-
Falcon 4.0 (nová)	1.770,-
Army Man	998,-
Super Bike	998,-
Rogue Squadron	1.098,-
Resident Evil 2 (nová)	1.498,-
Blood 2	998,-
Trespasser	998,-
Tiger Woods 99 (nová)	1.698,-
Half Life	998,-
Fighting Force	948,-
Heretic 2	1.048,-
Might & Magic VI	898,-
Final Fantasy VII	1.098,-
Moto Racer 2	1.048,-
Carmageddon	688,-
Oddworld	398,-
Broken Sword	698,-
Caesar III	998,-
Sim City 3000	1.098,-
Hearth of Darkness	898,-
Polda	448,-
Populous III	998,-
Tomb Raider 3	998,-
Tomb Raider	498,-
Horké Léto	398,-
Hovniválové	348,-
Diablo	598,-
Colin Mc Ray Rallye	1.098,-
MDK	498,-
Earth 2140	298,-
Soldiers at War	198,-
World Cup 98	798,-
Worms 2	698,-
Test Drive 4	498,-
Test Drive 5	1.048,-
Links 99	1.098,-

PlayStation

např.	
FIFA 98	798,-
NHL 99	1.298,-
Colin McRae Rally	1.398,-
Gran Turismo	1.198,-
Metal Gear Solid	1.770,-
Tomb Raider 3	1.298,-
Resident Evil 2	1.398,-
Ace Combat 2	1.298,-
Alien Trilogy	798,-
Duke Nukem	898,-
C & C Red Alert	1.298,-
Populous	1.770,-
Theme Hospital	1.298,-
Tekken 3	1.398,-
Tenchu	1.198,-
Fighting Force	1.098,-
Oddworld Exodus	1.298,-
Hercules	798,-
Crash Bandicot	798,-
Crash Bandicot 3	1.398,-

Výkup her i konzolí
ihned za hotové - dobré ceny!

Zasíláme i na dobírku. Poštovné neúčtujeme!
02 / 24 23 25 95

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER
Hry na PC CD-ROM a Playstation:
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1, 110 00 (přístup též z Václavského nám. pasáží Jalta)

Hry pouze na Playstation:
- Truhlářská 18, Praha 1, 110 00
- Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)

Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

Slevový kupón v hodnotě 100 Kč
při nákupu nad 1.500 Kč

Grafické akcelerátory

„Nudí vás dvourozměrný svět? Pořiďte si třídimenzionální akcelerátor!“

- Kateřina van Wagenen-Danek

V poslední době se neustále mluví o 3D kartách. Ve většině článků je opomíjeno, že někteří čtenáři vlastně neví, co 3D karty znamenají, a pojmy jako 3Dfx, Voodoo 1,2, Riva atd. jim vůbec nic neříkají.

Proto jsme se rozhodli, že vyplníme tuto mezeru a začneme od začátku.

Prvním grafickým akcelerátorem byla karta S3 Virge. Vzhledem k tomu, že to byl první pokus o 3D akceleraci, nemůžeme ji porovnávat se současnými kartami. Karta vzbudila obrovský zájem a bylo jen otázkou času, kdy se ozve konkurence a ta se ozvala velmi brzy. Byl to dnes velmi známý akcelerátor Mystique od firmy Matrox. Stal se velmi populární. Hry byly rychlé a plné krásné grafiky. Matrox díky této kartě vydělal obrovské peníze, ale bohužel zaspal další vývoj, který byl opravdu raketový.

3D karty se využívaly hlavně při hraní 3D her typu Doom. Díky 3D kartám začaly i výrobci her rychle reagovat. Hrou, která opravdu začala podporovat 3D karty, byl Quake. Ten vzbudil obrovskou poptávku po 3D kartách. Největší oblibu si tak získal 3D akcelerátor s čipem Voodoo od 3Dfx díky reklamě a podpoře výrobců her. Neměl konkurenci až do doby, kdy přišla karta s čipem Riva 128 od Nvidia. Tyto standardy si konkurují dodnes.

Tak to bylo trochu z historie a nyní se podíváme na současné karty trochu podrobněji a racionálněji a proto vás nebudeme ohromovat čísly a technickými parametry. A abyste se mohli lépe orientovat, nabízíme vám i slovníček pojmů.

3D akcelerátory rozdělujeme do dvou skupin a to přídavné karty a karty kombinované.

Přídavná karta se připojuje kabelem ke stávající grafické kartě a zastupuje jenom 3D grafiku. Naproti tomu karta kombinovaná sestává z čipů pro 2D i 3D zobrazení.

Grafické akcelerátory nám slouží již podle názvu k urychlení grafických operací. Výpočty se neprovádějí jenom na procesoru počítače, ale z velké části na grafické kartě. Přesto se vyplatí koupit grafický akcelerátor až od procesoru P133 a vyššího.

Ne každá hra podporuje 3D karty! A také ne každá karta podporuje všechny API.

Proto vznikají opravné patche k hrám. Tyto patche také vznikají pro starší hry, které ještě pojem grafický akcelerátor neznaly. Nejlépe jsou na tom karty s čipy Voodoo1, Voodoo2 a také karty s čipem Riva 128.

Tak to by byly takové základní informace týkající se 3D karet. Než půjdete do obchodů, kde vám budou prodavači nabízet cokoli, jen aby prodali, přečtěte si naše minitesty tří, podle našeho názoru, nejlepších karet a udělejte si vlastní názor.

- Nové grafické akcelerátory se vyplatí koupit pouze pokud vlastníte alespoň Pentium 200.
- Pokud máte slabší počítač, vystačíte si např. s Voodoo 1.
- Informujte se u obchodníka, zda půjde karta připojit na vaši stávající základní desku. Některé nové karty totiž vyžadují AGP bus a to znamená ATX desku i nový case (nová deska a krabice), což je prakticky nový počítač.
- Karty kupujte pouze od známých výrobců. Jen u nich máte zaručeno, že hry budou opravdu tuto kartu podporovat.
- Nesahejte na dráty, které jsou pod proudem. Nepoužívejte fén ve vaně!

3Dfx Voodoo2

Je nástupce staršího Voodoo 1. Obrovská podpora výrobců her, rychlost, vizuální i celkovou kvalita dělá s těchto karet jasného favorita. Stejně jako jeho starší bráška je Voodoo2 přídavná 3D karta, která potřebuje k provozu jakoukoliv 2D kartu. Grafické akcelerátory, založené na Voodoo2 čipsetu, se skládají tentokrát ze tří čipů: 4 MB frame buffer paměti (umožňující rozlišení 800 x 600 se Z-bufferem a 1024 x 768 bez Z-bufferu) a dvou čipů na textury, které mohou mít 2 MB nebo 4 MB paměti. Karty s tímto čipsetem jsou k dispozici ve dvou verzích - 8 MB (4 MB frame buffer + 4 MB na textury) a 12 MB (4 MB frame buffer + 8 MB paměť na textury). Rozdíl ve výkonu obou verzí je opravdu minimální, takže rozhodně neprohloupíte, pokud si koupíte 8 MB verzi - výkon je srovnatelný s 12 MB Voodoo2 a ještě ušetříte.

Pokud chcete hrát hry ve větším rozlišení než 800 x 600, tak jediný způsob, jakým toho dosáhnete, je pomocí SLI (Scan-Line Interleave). SLI znamená zapojení dvou Voodoo2 od stejného výrobce se stejným množstvím paměti do dvou volných PCI slotů. Karty k sobě spojíte pomocí kabelu, který získáte s kartou, čímž získáte maximální rozlišení 1024 x 768. Takto hry téměř dvakrát zrychlíte

Bez 3D karty: Obrázek je hrubší, má málo detailů...

díky tomu, že jedna karta vypočítává liché řádky na zobrazení a druhá sudé.

Ale - i Voodoo2 má své „ale". Abyste využili sílu Voodoo2 aspoň částečně, tak budete potřebovat nejméně P200 MMX nebo ještě lépe Pentium II.

Nejlepší výkon dosáhne na PII, kde předvádí excelentní výkony. Firmy vyrábějící karty s tímto čipsetem jsou Creative Labs (první firma, která do světa vypustila Voodoo2 akcelerátor), Diamond (Monster 3D II), Micronics (Righteous 3D II), Canopus (Pure 3D II), Metabyte a mnoho dalších.

Útok: Voodoo 3 bude útočit až na vrchol.

nVidia Riva 128

Prvním čipem, který překonal výkon Voodoo Graphics, byl Riva 128. Tento 2D/3D čip společnosti nVidia má vysokou 2D kvalitu a v 3D často překonává Voodoo Graphics. Riva 128 má většinu nejnovějších funkcí nutných pro hraní 3D her a vizuální kvalita je také dost průměrná a rozhodně není lepší než u Voodoo Graphics či jiných čipsetů. 2D část Rivy 128 je vynikající zejména v nižších rozlišeních na menších monitorech s velmi rychlým procesorem (PII/233 a lepší). V systémech s PII patří mezi nejrychlejší karty v současnosti na trhu. Pokud pracujete na monitorech 17" a větších s rozlišením 1280 x 1024, tak se radši poohlédněte po jiné kartě, protože na těchto monitorech moc nevyniká. Dalším problémem tohoto čipu je omezení paměti na 4 MB SGRAM a maximální rozlišení 960 x 720 v 3D hrách. Pokud vám ale tato omezení nevadí, tak Riva 128 je jedna z nejlepších a cenově velmi dostupných 2D/3D karet v současnosti. Na vašem PII opravdu vynikne jako výborná 2D karta a v Direct3D aplikacích nabídne výkon, který rozhodně nezklame.

ATI RAGE 128 Magnum

A na závěr našeho článku jsme si pro vás připravili naprostou lahůdku a zřejmě nejlepší a také nejdražší kartu současnosti. Firma ATI opravdu odvedla kus práce a představila nám 32 MB kombinovanou kartu, která plně podporuje všechny API. Skvělé rozlišení až 1600 x 1200 je bez problémů. Hry na této kartě jsou nejen rychlé, ale můžeme spatřit všechny efekty, co existují. Vynikající je i práce s videem a animací díky mnoha videofiltrům. Spolupracuje i s mediem budoucnosti - DVD.

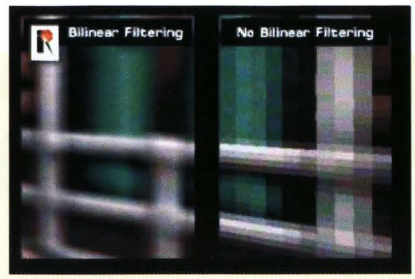
Tato karta má však i velké nároky na hardware. Nutnost je PII a AGP bus. I přes vyšší cenu, je podle testů mnoha odborníků nejvýkonnější. Pokud tedy sháníte absolutní špičku, není jiná alternativa. Existuje i levnější dvojče ATI RAGE 128 Expert (16 MB paměti).

Vážení čtenáři, doufáme, že jsme vám tímto článkem udělali radost a alespoň trochu vám přiblížili trojrozměrný, akcelerovaný počítačový svět. Svět, který má ve hrách největší budoucnost. Určitě jste si všimli, že většina nových her se bez akcelerátorů prostě neobejde. Ale pokud si akcelerátor kupovat nechcete, nebo na něj prostě (sprostě -pozn. ml) nemáte, nevěšte hlavu (tělo -pozn. ml). Existuje obrovské množství kvalitních her, které se dají hrát i bez něj.

A na závěr jen takový malý tip na nejlepší 3D akcelerátor. Díky němu můžete prožívat ty nejlepší okamžiky, nejlepší grafiku a další nejhezčí úkazy. A kde ho koupit? Až tento článek dočtete, běžte ven a pořádně se rozhlédněte okolo sebe. Není tento pohled přeci jen nejhezčí?

EX[MICHAL STRNAD

S 3D kartou: O poznání lepší obraz. Všimněte si stromů.



ZÁKLADNÍ POJMY

Textury
Každý obraz se skládá z trojúhelníkových objektů a každý z těchto objektů je potažen výplní, neboli texturou. Podle toho, kolik je v obraze trojúhelníků a jak detailní jsou textury, se měří kvalita obrazu. Čím více trojúhelníků a detailnějších textur, tím lépe. Bohužel zde je kámen úrazu. Čím větší je grafické rozlišení, tím větší je textura. Ale jelikož grafická karta disponuje malou pamětí, jsou zde jistá omezení. To znamená, že například karta s 2 MB texturové paměti zvládá nejvíce rozlišení 640 x 480.

Texturová paměť
Velikost paměti určuje rozlišení. Tedy čím větší paměť, tím větší rozlišení.

Grafická paměť
Obrazová paměť, je paměť na uchování celkového obrazu. Čím větší je, tím více obrazů se do ní může vejít.

Filtrace
Filtrace odstraňuje z obrazu hranatost. Nebo se o to alespoň snaží. Vzniká dojem hladkého obrazu zejména když se přiblížíte k nějakému objektu.

Alpha Blending
Určuje průhlednost textury. Používá se při tvoření vody, ohně, mlhy atd.

Buffering
To je schopnost vypočtení objektů v obraze, to znamená jak se objekty překrývají.

API
Rozhraní, nad kterým jsou vybudovány všechny programy. Pro 3D podporu jsou zavedeny některá základní API, která jsou všeobecně respektována. Jsou to Direct 3D, Glide a OpenGL. Direct 3D je součást DirectX.

Gouraudovo stínování
Stínování objektů, které vytváří krásné světelné efekty.

Morphing
Technika, transformující tvar jednoho předmětu do jiného tvaru.

Renderování
Proces tvoření bitmapových obrazů v 3D scéně.

Triangle setup
Technologie, která odlehčuje procesoru (CPU) práci díky tomu, že provádí tuto funkci na akcelerátoru. Triangle setup mají všechny nejnovější akcelerátory.

TV-out
Velmi užitečná funkce, kterou ocení zejména ti, kteří mají doma velkou TV obrazovku. TV-out právě umožňuje hrát hry na televizi, což určitě připraví pro hráče neuvěřitelný zážitek. V dnešní době čím dál tím více firem implementuje tuto funkci do svých výrobků - hlavním propagátorem je Canopus s Pure3D (Voodoo1), Pure3D II (Voodoo2) a Total3D 128V (Riva 128).

HARDSEKTOR

Přehled nejlepšího hardware pro váš počítač

PROCESORY

	CENA	POPIS
Intel Pentium II/350	8.700,-	Nejpoužívanější procesor v dnešní době. Brzy však cena ještě více klesne (kvuli nastupujicimu P3).
Intel Pentium III/500	35.000,-	Horká novinka na trhu. Velke změny ale nepřinese. Počkáme, jak se uplatní a a take až klesne cena.
Intel Pentium II Celeron/300 MHz, 128 cache	3.200,-	Levnější varianta Pentia 2. Je sice ochuzen o některé funkce, ale ty stejně nevyužijete.
AMD K6 - II/300 MMX	2.900,-	Pokud nepotřebujete nejnovější procesory, bez problémů vám K6 bude stačit.
IBM Cyrix 6x86/233 MMX	1.900,-	V současné době cenově velmi výhodné a i rychlost je pro dnešní hry ještě dostačující.

Nejoblíbenější procesor je dnes Pentium II a jeho levnější verze Celeron. Úspěšně mu konkurují i AMD a IBM. Kupujte min. 300 MHz.

HARDDISKY

Western Digital 4,3 Caviar	6.300,-	Harddisky od WD jsou oslavovány, ale i zatracovány. Nejsou ale zas tak špatné a jsou stále nejpoužívanější.
Western Digital 10,1 Caviar	8.900,-	Tento disk ovšem nemá chybu a patří mezi nejlepší výrobky od WD. I cena je velmi dobrá.
Seagate 3,2 MB	5.200,-	I přesto, že se Seagate stále zlepšuje, nehodí se na náročnější aplikace. Pro hry je ale bez problémů.
Quantum Fireball 10,1 MB	7.000,-	Velmi rychlý a kvalitní. Koupě se rozhodně vyplatí a vy nebudete litovat.

Ceny se drží na vysoké cenové úrovni. Dnes nemá cenu kupovat disk menší než 2 GB. Doporučuji kupovat pouze nové.

GRAFIKA (Ex69, s.58)

Graphic Blaster RIVA TNT	4.300,-	Kombinuje 2D a 3D akceleraci, skvělé rozlišení až 1900 x 1200, 16MB paměti. Výhodná koupě.
3D Banshee 16 MB	4.900,-	Kombinuje 2D a 3D akceleraci, obsahuje vynikající čip Voodoo 2. Tato karta patří mezi nejlepší.
ATI Rage 128 Magnum 32 MB	7.000,-	Kombinuje 2D a 3D akceleraci. V současné době je nejrychlejší. Doporučujeme pro náročné.
ATI Rage 128 Expert 16 MB	5.600,-	Levnější varianta ATI Rage 128 Magnum. Nejlepší poměr výkon/cena. Chcete-li novou kartu, neváhejte!

Lepší je kupovat karty kombinované, protože máte jistotu, že bude vše správně fungovat. Normálním hráčům by mělo stačit 16 MB.

PAMĚTI

SIMM 8MB	600,-	Tuto paměť asi jen těžko využijete, možná na vylepšení vašeho starého PC.
SIMM 16 MB EDO	1.400,-	Nejpoužívanější paměť. Kupujte však minimálně 2 kusy, což je 32 MB, ale i tři nejsou k zahození.
DIMM SDRAM 64 MB	3.900,-	Doporučená koupě, která se jistě vyplatí, ale hlavně u nových počítačů, kde stejně nemáte na výběr.

Po rychlém boomu nových, větších a i levnějších pamětí se situace uklidnila. Ceny začínají být stabilní. Doporučuji koupit min. 32MB.

CD-ROM

BTC 40x	2.000,-	Průměrná mechanika. Většinou čte dobře pálená CD, ale s poškozenými má problémy. Jinak ujde.
Samsung 32x	1.900,-	Velmi dobrá mechanika. Rychlost sice není největší, zato přečte téměř vše.
Wernes 20x a více	2.000,-	Tuto mechaniku uvádíme pro varování. V žádném případě si tento krám nekupujte! Neumí číst!
Mitsumi 32x	2.000,-	Také průměrná mechanika. Mitsumi má rozhodně co dohánět.

Na hraní her stačí CD-ROM s rychlostí nad 20x. Dnes jsou na trhu 40x a více. Důležité je, aby mechanika dobře četla pálená a poškozená CD.

ZVUK

Sound Blaster Live !	7.500,-	Novinka. Karta pro profíky, vynikající 3D zvuk. Pokud máte kvalitní aparaturu, kupujte.
Audio Excel 3D	700,-	Kvalitní, ale hlavně levná karta pro každého. Jsou trochu problémy s instalací, inak hraje docela dobře.
FM Radio track	900,-	Umožní vám poslouchat rádio ve vašem PC. Docela ujde, ale není nad klasické rádio. Docela zbytečnost.
Sound Blaster 64 AWE	900,-	Jedná se o velmi kvalitní kartu, která je velmi oblíbená. Nejlepší poměr výkon a cena.

Nemusíte si kupovat nějak zvlášť drahou kartu. Pokud neradi riskujete, chtějte Sound Blaster a kompatibilní.

MONITOR

Daewoo 14"	4.300,-	Rozumná cena při nerozumné koupi. Pokud jste nenároční, bude vám stačit.
Proview 15" dig	6.500,-	Tato digitální „patnáctka" je dnes nutností. Na hraní her je totiž nejlepší. Dobré rozlišení a obraz.
ADI 15" dig	7.800,-	Na monitorech se nevyplatí šetřit, opravdu věřte mi a proto se vyplatí kupovat značky. ADI je kvalita.
AOC 17" dig	10.400,-	Sedmnáctky již nejsou tak nedostupné a tento monitor je toho důkazem. Není opravdu špatný.
Targa 17" 1769K	9.200,-	Monitor za skvělou cenu. Obraz není špatný, ale tato značka nemá dobrou pověst.
Nokia Pro 19"	34.000,-	Špičkový monitor pro špičky ve svém oboru. Vaše oči doslova pohladí. Cena se zdá vysoká, ale stojí za to.

Standardem je 15 palcový monitor a nyní i 17 palcové. Větší monitory mají smysl pouze pro grafiky a pro hraní her jsou dokonce nevhodné.

MODEM

US Robotics Sportster voice 56k externí	6.300,-	Patří mezi nejkvalitnější modemy vůbec. Je vhodný i pro firmy a profesionální využití.
Microcom 56k, interní	3.500,-	Jeden z nejlepších modemů. Vyniká v rychlosti a spolehlivosti.
Genius 56 flex, interní	2.000,-	Dobrý modem. Velmi dobře drží nekvalitní spojení, což je u nás více než důležité. Snadná instalace.
Diamond Supra 56k, interní	2.200,-	Vemi dobrý a také oblíbený modem. Je na něj prostě spolehnutí.

Vzhledem k tomu, že se nacházíme v České republice, je velmi důležité aby váš modem dobře držel špatné linky. Super rychlé modemy nevyužijete.

TISKÁRNA

Epson Stylus Color 440	6.800,-	Nejlevnější barevná inkoustová tiskárna od Epsonu je vynikající volbou pro domácí použití.
Canon BJC-2000	6.800,-	Velice dobrá barevná inkoustová tiskárna s rozlišením 720 x 360 dpi.
Epson Photo EX	22.300,-	Chcete-li tisknout vysoce kvalitní fotografie o formátu až A3, neexistuje lepší volba!
HP LaserJet 1100	17.000,-	Nejnovější laserová tiskárna od Hewlett Packard. Nástupce nejlevnější HP 6L. 8 str./min., 2 MB RAM.

Díky velice nízké pořizovací ceně a přijatelným nákladům na vytištěnou stránku je pro domácí použití nejlepší inkoustová tiskárna.

JOYSTICK / JOYPAD

Suncom F-15 Talon	2.990,-	Pokud hrajete rádi letecké simulátory, nesmíte tento joystick určitě vynechat. Má opravdu mnoho funkcí.
Quick shot 123 Warrior 5	450,-	S největší pravděpodobností nejlevnější joystick u nás. Nečekejte ale žádné zázraky.
Logic 3 JT 226 volant	3.490,-	Kompletní sada pro vaše zběsilé závody aut (volant, řadicí páka, pedály). Jezděte ale opatrně.
Quick shot 217 command pad	490,-	Tento joypad se hodí opravdu pro začátečníky. Pokud nejste náročni hráči, nějaký čas vám vydrží.

Doba hraní her na klávesnici je už dávno pryč. Nové hry mají tolik funkcí, že je opravdu nutnost vlastnit nějáký ten joystick nebo joypad. Akční hry vyžadují kvalitu.

rubriku připravil Michal Strnad

Redakce neručí za ceny a nezodpovídá za správný výběr jednotlivých komponentů. Ceny jsou orientační, v Kč a s DPH.

PC NEWS

To nejnovější ze světa PC

Grafická karta Voodoo 3 bude umožňovat veliké rozlišení při vyšší rychlosti.

Voodoo 3 nastupuje

Kalifornská firma 3Dfx chce předehnat konkurenci a proto uvádí nástupce svých legendárních akcelerátorů Voodoo 1 a 2.

Nové Voodoo bude více než dvakrát rychlejší než jeho předchůdce. Bylo zdvojnásobeno i maximální rozlišení (na 1.600 x 1.200 bodů v porovnání s 800 x 600), čímž 3Dfx konečně srovnala krok s konkurencí. Má se zvýšit i tolik kritizovaná kvalita obrazu. Voodoo 3 bude podporovat i nejnovější API a potěší i majitele procesorů s 3DNow! Na rozdíl od předchozího Voodoo se nový akcelerátor nebude prodávat jako samostatná karta připojovaná ke grafické kartě kabelem, ale bude sloužit v počítači jako jediná 2D/3D grafická karta. Grafické karty postavené na Voodoo3 bude vyrábět sama 3Dfx. Výrobce neuvažuje o licencování technologie jiným výrobcům.

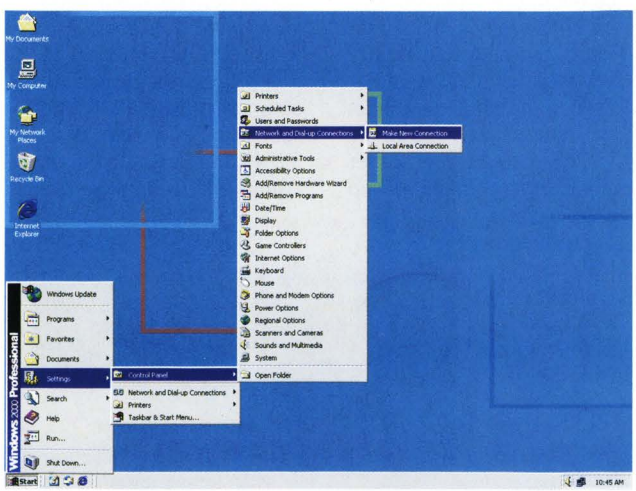
Internet 2 je tady - ráj na dohled

Konečně budeme moci surfovat po Internetu rychleji, než doposud. A že to bude opravdu rychleji svědčí i zveřejněná čísla. Přiznejme si, že současná rychlost je nedostačující. Sny o opravdovém, v reálné čase brouzdání jsme odkládali, až do 24.2.1999. V tento den byl totiž spuštěn Internet 2. Pravda, zatím je v USA a jen mezi vybranou částí univerzit a vědeckých pracovišť. Práce na projektu trvala přes 5 let a stála skoro miliardu dolarů. V páteřní síti budou data přenášena snad mimozemskou rychlostí 2,4 gigabity za sekundu.

Windows 2000 nahradí Windows 98 a NT - přinesou změny?

A bude to tady. Microsoft „brzy" uvede na trh své nové Windows 2000. Je však otázkou, zda to má nějaký smysl a jestli si jen Microsoft nehraje s trpělivostí uživatelů. Windows 98 se ještě ani nestačily ohřát a hned nás bombardují nové zprávy o novém systému. Zdá se, že se Microsoft snaží vydělat peníze za každou cenu a využít tak své dominantní postavení na trhu do poslední chvíle. Už W98 se příliš nelišily od W95 a mnoho uživatelů vyhodilo peníze. Nehledě na to, že W98 nejsou zdaleka tak stabilní, jak se slibovalo. "Nové" Windows budou spíše nástupce Windows NT než W98 a proto nás bude zajímat, jak to bude s podporou hardwaru. Navíc Microsoft zahajuje podivnou reklamní kampaň. Každý nový počítač by měl obsahovat jakousi certifikaci, která dokazuje, že byl daný počítač testován pro Windows 2000. Laicky řečeno, další tahání peněz z našich kapes. Někdo prostě musí vydělávat. Windows 2000 budou vyžadovat min. procesor na 300 MHz, 64 MB RAM. Také je na místě se zeptat, kdy se již Microsoft konečně zbaví podpory zastaralého DOSu. Tato "podpora" totiž ubírá Windows na síle.

Nezbývá jen doufat, čím nás Microsoft ještě překvapí. Zatím je však více nejasností, než aby se mohla nová Windows objektivně posoudit.



Na první pohled je rozdíl mezi Windows 2000 a 98 těžko patrný.

AMD-K6-III je rychlejší než Pentium III

Společnost AMD uvedla svůj nejnovější a nejvýkonnější procesor - AMD-K6-III, který má být rychlejší než Pentium III od Intelu. Nový procesor obsahuje multimediální rozšíření 3Dnow!, na výrazném zvýšení výkonu však má největší podíl vylepšená paměťová architektura, tzv. TriLevel Cache. Díky této architektuře dosahuje nový procesor podle údajů společnosti AMD v aplikacích pro Windows 98 a Windows NT lepšího výkonu než AMD-K6-2 i Pentium III na stejné frekvenci a navíc umožňuje rychlou práci s 3D grafikou. Podle uvedených benchmarků předstihuje na Windows 98 PC s procesorem AMD-K6-III/450 počítače založené na 500 MHz Pentiu III. Společnost AMD nyní dodává 400 MHz verzi nového procesoru, další budou rychle následovat.

USB 2.0

Společnost Intel spolu s několika partnery (Microsoft, Hawlett-Packard, Compaq, Philips a další) vyvíjí nový USB. Nový USB 2.0 bude pracovat s přenosovou rychlostí mezi 120 a 240 Mb/s, tedy 10 až 20krát rychleji než současná verze. Proto by již neměl být problém jeho prostřednictvím připojit k počítači např. videokonferenční zařízení nebo rychlá zařízení pro ukládání dat. USB 2.0 bude představen do konce milénia.

stručně

CD 52 speed

CD-ROM mechaniky jsou neustále rychlejší. Firma Kenwood nedávno představila svoji mechaniku, která má dosahovat rychlosti 52x. Nebude dlouho trvat a budou mechaniky s rychlostí 100x.

Microsoft porazil piráty

Microsoftu konečně se podařilo vyhrát první soudní spor proti společnostem šířícím neoprávněně jeho software na území Číny, která, jak známo, patří mezi největší pirátské země. Výrobci softwaru zde ročně přicházejí o 1,8 miliardy dolarů.

Mobil v metru

Konečně již budeme moci telefonovat v metru. Oba operátoři totiž zahájili zkušební provoz sítě GSM v pražském metru.

Pentium III na 1 GHz

Intel nedávno představil nově vyvíjený mikroprocesor Pentium III, běžící na frekvenci 1 GHz. Je vyroben pomocí nových technologií a bude vyžadovat speciální chlazení. Možná se dočkáme počítačů v lednicích. Procesory s frekvencí 1 GHz chce Intel uvést na trh v průběhu roku 2000.

Excalibur

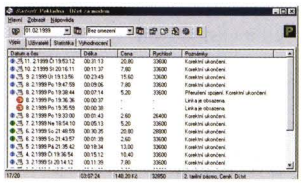
ON-LINE

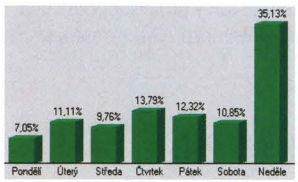
Surfujte s námi

Skutečné virtuální město?

Kontrola telefonních poplatků je snadná

Už vás nebaví neustále hlídat poplatky za telefon? Není nic jednoduššího než si pořídit program, který vám je do poslední koruny spočítá. Je v češtině ale hlavně je zdarma ke stažení na (www.ova.inecnet.cz/bartsoft/pokladna). Instalace není vůbec složitá. Program obsahuje mnoho informací, statistik a mnoho dalšího. Asi jste nevěděli, ve které dny nevíce voláte atd. Někdy budete pěkně překvapeni. Tento program vám ušetří nejen peníze ale i čas, který někdo věnuje počítáním poplatků. Už se konečně nemusíte nervovat a hádat, kolik vám přijde účet za telefon. Proklínat SPT Telecomu ale budete stejně a ani se nikomu nedivím, protože já ho proklínám každý den.





Kouzlu ICQ propadá stále více lidí

V současné době si můžete na (www.icq.com) volně stáhnout nejnovější verzi nejoblíbenějšího prográmku určeného hlavně ke komunikaci s ostatními uživateli. Ano, řeč je o ICQ, programu, který se pro vás stane novou drogou a noční můrou v podobě účtů za telefon. Já totiž vím, o čem je řeč. Po instalaci ICQ mi účty stouply o několik stovek procent, ale není potřeba litovat. Tak jsem vás upozornil a pokud do toho chcete jít, tak zažijete dosud nevídané. ICQ pozná, pokud je váš známý on-line a vy máte možnost se s ním jednoduše spojit. Velmi oblíbené je také náhodné vyhledáváni osob z celého světa. Kriteria vyhledávání jsou opravdu široká, můžete si např. zadat, že hledáte holku z Malajsie, 20 let, zájmy, vzdělání atd. ICQ vám během několika málo sekund najde vaši „oběť". U nás existuje tisíce uživatelů ICQ. Pokud ovšem chcete komunikovat se zahraničím, je zde nutná znalost hlavně anglického jazyka a také španělština nebude k zahození.

Anglické stránky bez problémů v češtině

Neumíte dobře anglicky a přesto byste rádi navštěvovali zahraniční servery? Žádný problém. Existuje skvělý překládací program Eurotran 98, který vám vše v reálném čase přeloží. Jednoduše ho spustíte a dál pracujete s Internetem normálně, ovšem v češtině.

Virtuální město

V březnu bylo otevřeno Ecity (www.ecity.cz). Otevření města provázely problémy, protože s tak velkým zájmem provozovatelé nepočítali. Budete však zřejmě zklamáni, protože Ecity není nic jiného než obyčejná reklama. Můžete si vybrat mezi statutem návštěvníka nebo obyvatelem. Obyvatel musí být občan ČR. Po vyplnění údajů, které budou sloužit k reklamě, dostanete určitou částku a měsíční plat v EK. Poté se ihned musíte pustit do práce, což znamená navštěvovat stránky firem a tak u nich virtuálně nakupovat. A o to provozovatelům šlo: zvýšit návštěvnost stránek svých inzerentů. Zapomeňte na skutečné virtuální město. Zde není život.

Kolik je nás na Internetu?

Jistě vás to také zajímá, kolik našich spoluobčanů je na Internetu. V současné době se pohybuje na Internetu zhruba půl milionů Čechů, z toho 87,6% mužů a 12,4% žen. Pokud ovšem sledujete statistiky pravidelně, můžeme být svědky velkého nárůstu žen na Internetu. Největší skupinou jsou mladí lidé středoškolského a vysokoškolského vzdělání a studenti, kteří drtivě sympatizují s pravicí. Doba přístupu za týden se pohybuje průměrně okolo 10 hodin. Většinou se připojujeme v zaměstnání. Zde je jasně vidět monopol Telecomu, ale domácích uživatelů také přibývá.

www.gates96.com — STRÁNKA MĚSÍCE

Snad každý by se rád alespoň občas podíval do zahraničí a nejlépe někam daleko. Pokud nemáte dostatek finančních prostředků a nebo pokud se teprve na cestu chystáte, můžete se podívat na vaši vysněnou zemi přímo z domova. Ano, řeč je o on-line kamerách, díky kterým se sny stávají skutečností. Nejedná se sice o kamery v pravém slova smyslu, ale i přesto je zážitek jedinečný. Kamery většinou instalují různí nadšenci a tak můžeme vidět seriozní záběry měst, ale i záběry soukromé. Záběr z kamery se obnovuje po určitých časových intervalech, např. po jedné minutě, ale i po 30 min. Je to individuální.

V přehledném menu si navolíte kontinent, danou zemi a nakonec město. Jsou státy, kde není ani jedna kamera, ale jsou i města, kde jich je hned několik. Nedávno jsem tak mohl sledovat východ slunce nad Austrálii (viz obr.) a začátek jejich pracovního dne, zatím co u nás se již lidé chystali spát. Nádherný je i pohled na výzkumnou stanici na Antarktidě. Není to sen?

Všechno o českém hokeji na (www.hokej.cz). Pokud máte rádi hudební hitparády, hlasujte na (eso.sluzby.cz). Svět filmového fanouška na (www.dokina.cz) a kondomů (www.kondom.cz). Jestli bude mokro, zjistíte na (www.apexnet.cz/pocasi). Televize galaxie se prezentuje na (www.galaxie.cz), zatímco oblíbený pořad České televize (zavinac.upp.cz) vám poskytne to, co vám uniklo.

rubriku připravil Michal Strnad

JINÝ SVĚT

Co nového ve světě odpůrců Windows?

Nejnovější Power Macintosh G3 nabízí špičkový výkon a nové technologie: USB a FireWire.

Nový Power Macintosh G3 a iMac

S prvním dnem roku 1999 přišel Apple s inovovanou řadou svých historicky nejúspěšnějších strojů.

„Obyčejným lidem" je určen nejlevnější model: vylepšený iMac (procesor PowerPC G3 / 266 MHz, vestavěný 15" monitor, 32 MB RAM, 4 GB IDE harddisk, 6 MB videopaměť, CD-ROM, 10/100 Mb ethernet, 56 kb faxmodem, 2 x USB port, infračervený port, klávesnice, myš, Mac OS a spousta software). Cena bez daně je přes 50.000 Kč (!).

Pouze asi o deset tisíc dražší je zcela přepracovaný Power Macintosh G3 / 300 MHz (sběrnice 100 MHz, 64 MB - 1 GB RAM, 6 GB Ultra ATA harddisk, 24x CD-ROM, 3 volné PCI sloty, 2 x 400 Mb FireWire, 2 x USB, 10/100 Mb ethernet, grafická karta s 3D akcelerátorem ATI Rage 128 s 16 MB RAM, klávesnice, myš a OS 8.5). Za příplatek bude k dispozici až 450 MHz G3. **-ml-**

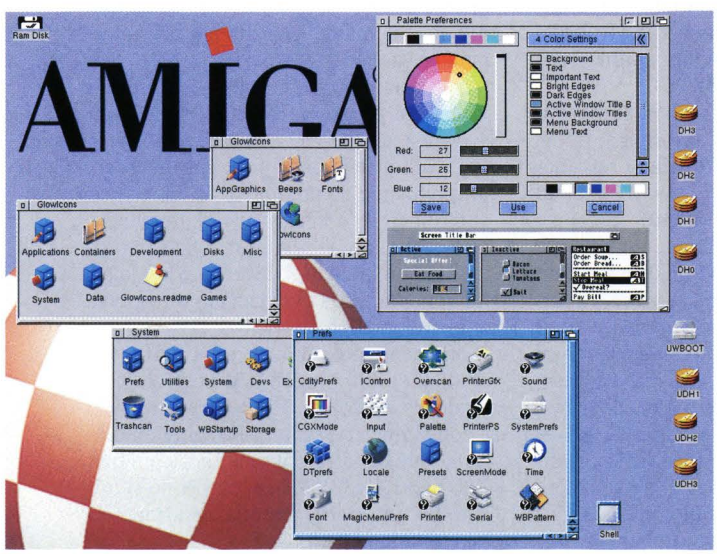
Návrat Segy

Sega vstává z mrtvých! Ve vedení zřejmě usoudili, že již není možné současnou situaci dále snášet, a proto se na trhu objevila nová konsole od Segy, nazvaná Sega Dreamcast. Tato novinka je připravená plně konkurovat PlayStationu i Nintendu 64. V prodeji je zatím pouze japonská a americká verze, do Evropy se Dreamcast chystá až na vánoce. **-pž-**

Game.com comes!

Vcelku stále ještě novinkou je v našich krajích nová herní konsolka, která ze všeho nejvíc připomíná Nintendovského GameBoye. Černobílý diplej, ovládací tlačítka a dva vstupy pro herní cartridge. Navíc lze využívat pět dalších funkcí. Konsolka pochází z dílny společnosti Tiger a náš trh ji přináší společnost DDC.

Kromě podpory herních firem, které pro nováčka připravili několik specialitek - Duke Nukem 3D, Mortal Kombat Trilogy, Batman and Robin apod., je největší předností Game.comu možnost připojení na internet! **-pž-**



Sony vrací úder

Každé slušné PC se dnes chlubí nějakým tím 3D akcelerátorem, což rozhodně není příjemné pro Sony, jejichž PlayStation tak ztrácí jedno ze svých lákadel. Proč kupovat herní konsoli, když mám 3D akcelerované PC? Na tuto otázku se v Sony chystají odpovědět novým PlayStationem, který se na našem trhu měl objevit někdy okolo letošních vánoc, ale poslední zprávy oddalují nástup PSX 2 až na konec roku 2000. Samozřejmě, že se objevují hlasy, že nový stroj bude nepřekonatelný a jedinečný ve všech směrech. Důvodem je slíbená rychlost 300 MHz (vyvíjená dvěma procesory) a obdivuhodná schopnost zpracování 75 milionů polygonů za sekundu. Vzhledem k tomu, že je to daleko více než zvládne Voodoo 3 i Sega Dreamcast, je PSX 2 v popředí zájmu.

Mnoho hráčů má tak již v této době neklidné spaní. Pokud nový PlayStation bude mít co nabídnout, mohlo by to otřást herním trhem. **-pž-**

Amiga OS 3.5

Nový Amiga OS 3.5 bude již brzy v prodeji! Hlavní vylepšení: podpora Power PC procesoru, snadný přístup k Internetu, podpora harddisku nad 4 GB, trochu vylepšený vzhled, rozšířená podpora CD-ROM a tiskáren, HTML On-line dokumentace a konečně jsou opraveny chyby z minulých verzí. OS 3.5 vyžaduje Amigu s ROM v3.1, 4 MB Fast RAM, min. 68020 procesor, harddisk a CD-ROM. Pro plné využití výhod Amiga OS 3.5 musíte mit 68060 procesor s Power PC akcelerační kartou, 16-bitovou zvukovou kartu, 32 MB Fast RAM, I/O akcelerátor. Cena: 50 U$.

Rozpracován je OS 4.0 s přepracovaným Kickstartem, ještě více rozšířenou podporou Power PC, novým 68k emulátorem pro Power PC Amigy a s Power PC nativními knihovnami.

Současně pokračují práce na zcela novém systému 5.0, který bude určen pro novou Amigu (měla by být představena do konce tohoto roku). **-ml-**

stručně

Barevný Gameboy u nás
Je pravdou, že GameBoy s barevným displejem není v této době žádnou novinkou. Myslím, že ale není špatné připomenout si, že nová mutace tradiční dětské cestovní konsole je k dostání i u nás.

Nová síla pro Nintendo
Firma Nintendo přichází s několika zlepšeními pro svou 64-bitovou herní konsoli Nintendo 64. Expansion pack rozšiřuje paměť konsole o 4 MB, což se nezanedbatelným způsobem projevuje na možnostech nových her. Star Wars: Rogue Squadron již této podpory využívá a rozdíl je nejen vidět, ale v případě, že máte stroj vybavený Rumble packem, i cítit.

Hra roku 1998
Absolutně nejprodávanější konsolovou hrou a tudíž nejúspěšnějším titulem roku minulého je Adventure of Zelda: Ocarina of Time na Nintendo 64. Jedná se o 3D akční adventure, ve které prožíváte dobrodružství v rozlehlém fantasy světě. Čas nutný k dohrání této hry je odhadován na 100 hodin! Hra zaujala nejen svou hratelností, ale, jak už to tak dnes bývá, především grafickým zpracováním, jež překonalo veškerá očekávání.

Excalibur

IN OUT

Od čtenářů - pro čtenáře

Vážení čtenáři,

jak bylo naznačeno v úvodníku, pauza, kterou jsme všichni společně byli nuceni absolvovat, nebyla jen prázdným hluchým místem v čase, ale byla naplněna naší snahou připravit pro vás nejen nejlepší nový Excalibur, ale i něco navíc. Nevím, kolik z vás zaznamenalo minulý rok v říjnu první číslo našeho nového titulu Joystick. Jde o časopis zaměřený čistě na návody her všech platforem, takže na své si přijdou nejen majitelé PC, ale i PlayStationů, Amig apod. Pokud jste první číslo Joysticku prošvihli, koupí tohoto čísla jste chybu napravili. Od tohoto čísla najdete dárek v každém čísle Excaliburu (např. 2. CD nebo něco jiného - výběr dárku můžete ovlivnit vyplněním ankety na str. 4).

Dalším, nebál bych se říci, velkým překvapením pro naše čtenáře je vlastní televizní pořad Excaliburu, na kterém se v současné době pracuje. Vše je ve fázi přípravy první části, zatímco pilotní díl byl již natočen (slouží pouze pro interní účely, takže zatím máte smůlu). Název pořadu je X-Games, a asi vás nepřekvapí, když prozradím, že se zabývá počítačovými hrami. Více o něm přineseme v některém z příštích čísel. Už teď vás mohu navnadit, že se máte na co těšit (nové hry, redaktoři Excaliburu v nezvyklých úlohách, sliční moderátoři, úžasní hosté apod.).

Nyní však obraťme své oči od televizní obrazovky zpět k tomuto Excaliburu.

První, co jistě nepřehlédnete, je fakt, že nový Excalibur vypadá na první pohled jinak než starší čísla. Moderní kůže je však jen leskem na povrchu, který ukrývá zase jiný lesk, tzv. vnitřní. Snažili jsme se

odvést kus slušné práce, aniž bychom se skrývali za hesla slibující cokoliv.

Jelikož máme ještě čas a v této dimenzi je trochu místa, podíváme se drobnohledem na všechna ta pohádková zlepšení a novosti, jež jsme vložili do tohoto čísla. Nuž, Bušku, nalej vína, i když zprvu trpké zdá se, po dvou lahvích je fakt prima... Vezměme to od Podlahy, vlastně od podlahy. Změnilo se téměř vše. "Průvodce" z minulého čísla jsme rozdělili ve dví, přičemž návody se budou objevovat již jen v Joysticku a Excalibur jich bude zcela ušetřen.

V oblasti recenzí jsme se rozhodli ignorovat konkurenční běsnění po "exklusivních recenzích za každou cenu" a raději jsme se zaměřili na nejlepší tituly, které se v nedávné době objevily nebo co nejdříve objeví na trhu. Odpadne tím tedy riziko, že budete číst recenzi na hru, která se na trhu objeví až po půl roce. Hry, které nejsou tak dobré, aby stálo za to je kupovat, jsme zařadili do rubriky Mimo zájem.

Specialitkou našich recenzí jsou nejen bombasticky-informační souvislosti, ale především srovnávací tabulky, dle kterých si můžete o hodnocené hře utvořit patřičný obrázek.

Rozmachu též doznaly rubriky hardwarové a internetové, přibylo cosi z jiného světa (čili z oblastí herních konsolí a jiných počítačů než PC) a nejnovější novinkou jsou rubriky Dívčí zóna (rubrika pro slečny a paní) a Prckův dudlík (rubrika pro nejmenší z nás).

Na závěr tohoto nepřehlédnutelného přehledu přehledných informací informujících o informační revoluci revolučního Excaliburu bych si dovolil poněkud objasnit důvody nevycházení časopisu a nastínit budoucnost. Problémů bylo několik. V první fázi jsme přišli o důležité finance, když balící firma špatně připravila Excalibur 68 do prodeje. Díky tomu se Excalibur ocitl mimo harmonogram a problém byl na světě. Část času i peněz pak zabrala výroba Joysticku, po jehož vydání se ihned začalo s přípravou nového čísla Excaliburu. Štěstěna si však i tehdy zakryla svou tvář a některé redakční a technické problémy kombinované s globálními problémy vydavatelství + příprava nové koncepce zavinily, že nové číslo držíte v rukách až nyní. Vynasnažíme se (a věřím, že to vyjde), aby podobná přestávka již nikdy nenastala. Zaručit vám to nemůže nikdo, ale budeme dělat, co je v našich silách.

Nashledanou se těší
Pavel Žďárek
Lord Commander Militant

P.S.: Výzva pro Amigisty a majitele počítačů Macintosh. Máte-li zájem o naše Amiga CD a MacLife CD, napište o tom do redakce. Rozhoduje váš zájem.

Vážení,

jsem laik co se týče počítačů a protože mě přijede na prázdniny můj vnuk chtěl jsem koupiti také nějaké časopisy se hrami a také je dále odebírati. Snad bohužel mě byl zrovna nabídnut tento Váš.

Na CD je nabídka 200 her což by mělo býti krásné a háček je v tom že mě nějak nejdou spustit protože neznám Váš program "MERLIN". Jedná se o počítač PENTIUM 120, Win 95, CD sice vypíše adresář ale zdá se mě že jenom zaneší disk. Můžete-li mě k tomu něco dodat a poradit tak to uvítám jinak musím hledati něco jiného osvědčenějšího.

Podhrásky Josef, Pesvice

P.S.: Zdá se mě že jste zaměření na typy starých a dětských počítačů a také se mě nelíbí firmy které jsou označeny P.O.Boxem bez adresy.

IN

Nulté X-GAMES za námi.
Konečně jsme v NATO.
Jaro lásky čas.

OUT

Můžeme se NATO.
Zombies jsou všude.
Zase musíme upgradovat.

Vážený pane,

zprvu zareaguji na Vaše P.S. Nejsme zaměřeni pouze na "staré a dětské počítače", ale nepřehlížíme je. Firmy s P.O.Boxem nejsou v současnosti ničím neobvyklým, a pokud k nim nemáte důvěru, máte na to právo. Co se týče toho, co kdo nemá rád, my zase nemáme rádi dopisy bez interpunkce (neberte to osobně).

Váš hlavní problém však očividně leží v obsluze programu "Merlin", jehož instalace z našeho CD není vůbec obtížná. Jelikož nejste jediný s tímto problémem, připravujeme do příštího čísla přesný návod (opatřený obrázkovou dokumentací), jak s "Merlinem" zacházet. Takže nepropásněte příští číslo, kde se dozvíte, jakými výhodami náš ovládací engine oplývá a jak je využít.

Nicméně, pokud nechcete čekat a vychutnat si 200 plných her, otevřete CD, najděte si složku PC/Nehry/Emulator a zde si můžete vybrat libovolný emulátor ke spuštění (pro hry na Spectrum buď Z80 nebo ZX32). Z něj pak přímo spouštíte hry uložené v jiném adresáři na CD (skrze volbu Open). **-pž-**

dárky

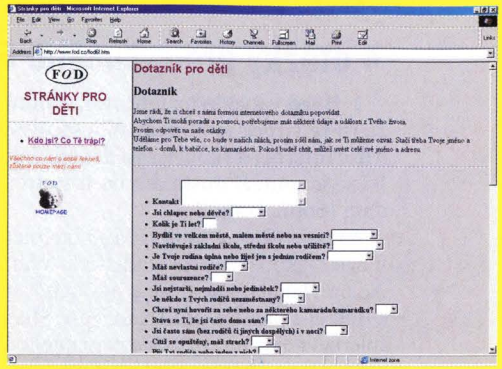
Rádi bychom vás požádali, abyste nám psali, který autor recenze vás svým stylem v tomto čísle nejvíce zaujal. Z dopisů došlých do redakce, které budou obsahovat hlas pro autora, vylosujeme několik čtenářů, kteří od nás dostanou zajímavý dárek. Nejhezčí (ne nejlichotivější) dopis odměníme speciální cenou redakce. Těšíme se i na dopisy od děvčat.

PRCKŮV DUDLÍK

A co děti? Mají si kde hrát?

Bug Out hra

Na našem CD si můžete zahrát jednu velmi pěknou a jednoduchou hru Bug Out. Celou hru ovládáte pouze myší, takže je ovládání přístupné opravdu každému. Nejdříve si musíte vybrat obtížnost. K dispozice je začátečník, pokročilý a opravdu rychlá hra pro velmi zkušené hráče. No a poté se již můžete pustit do samotného hraní. Hra je typu Arkanoid. To znamená, že v dolní části obrazovky ovládáte jakousi pálku, kterou musíte odpalovat míček do malých čtverečků a tím postupně odkrývat obrázky. Při hře můžete sbírat různé bonusy, které vám někdy usnadní hraní. Při sbírání bonusů si ale musíte dávat pozor, protože se může stát, že nestihnete odpálit míček. Můžete sice ve hře pokračovat, ale se ztrátou „života". Pokud se vám podaří odkrýt celý obrázek, postupujete do dalších kol, kde na vás čekají další. Motivy s kresleného filmu Lví král vás budou doprovázet po celou dobu hraní. Hra má pěknou a přehlednou grafiku a dokáže děti i rodiče zabavit. Zvuky jsou dostačující a nějak ve hře nevynikají. Opravdu nemá cenu to nějak podrobně vysvětlovat, protože až hru budete hrát, pochopíte to nejlépe. Nezbývá než popřát pěknou zábavu.



Milé děti,

jsou na vás rodiče často oškliví, hádají se, máte veliký hlad? Pokud máte nějaké problémy a bojíte se to někomu říci, můžete se pomocí počítače spojit s pomocí. Hodní lidé na druhé straně vám rádi pomohou. Adresa je: (www.fod.cz).

Milí rodiče, pokud znáte nějaké děti, které potřebují pomoci, můžete pomocí počítače na adrese: (www.fod.cz) oznámit veškeré informace fondu ohrožených dětí.

Fond ohrožených dětí je občanské sdružení na pomoc dětem týraným, zanedbávaným a opuštěným. Hlavní náplň činnosti FOD:

Vyhledávání náhradních rodin zdravotně či jinak handicapovaným dětem, pro které se nedaří nalézt rodinu, prostřednictvím státních orgánů a institucí.

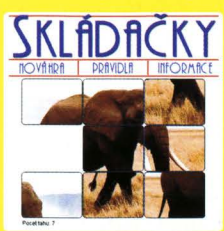
- Poskytování poradenské a nezbytné hmotné pomoci náhradním rodinám, které přijaly handicapované nebo problémové děti.
- Vyhledávání a pomoc dětem zanedbávaným, týraným a opuštěným či jinak sociálně ohroženým cílem zlepšit jejich osud.
- Pomoc dětem z dětských domovů při vstupu do samostatného života (chráněné bydlení).
- Snaha o zlepšení legislativy i praxe na úseku sociálně právní ochrany dětí.

Co je nového?

Milé děti a rodiče. Právě jsme pro vás vytvořili novou rubriku. Stále častěji se děti dostávají do kontaktu s hrami, které jsou plné násilí a mohou poškozovat vývoj dítěte. Nejsme naivní a víme, že se děti k těmto hrám dostanou. Jde jen o to, ukázat dětem, že existuje i jiný způsob, jak využít počítače. Existuje spousta výukových programů, dětských her a v neposlední řadě je i třeba děti seznamovat s Internetem. Jen tak bude dětem počítač kamarádem a pomocníkem. Proto vás prosíme, abyste nám posílali vaše názory a připomínky. Jsme přece časopis pro vás.

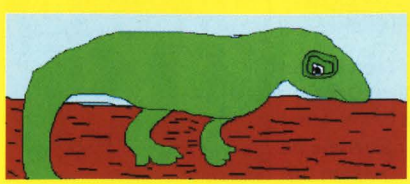
Děti a internet

Skládačky. Na adrese (www.pilsen.cz/skladacky) si můžete skládat různé obrázky. Jsou zde k dispozici obrázky různých témat a každý si určitě vybere. Ovládání je velmi jednoduché a zvládne to každý, kdo udrží myš v ruce. Takže seberte odvahu do skládání, pár minut času a vyberte si obtížnost, na jakou se právě dnes cítíte. Bavte se.



Téma měsíce

Milé děti. Nakreslete nám nějaký pěkný obrázek, který souvisí s počítačem a nebo s nějakou vaší oblíbenou hrou. Vaše obrázky budou postupně zveřejňovány a ty nejhezčí budou také náležitě odměněny. Můžete nám je posílat neustále, protože ukončení akce vám včas oznámíme.



Excalibur

DÍVČÍ ZÓNA

Móda, láska, vaření & počítač. Jde to dohromady!

4 otázky pro... Zuzanu Fenclovou, SuE či Suzanne, Liberec

1. Hned v úvodu na tebe prozradím, že jsi se v roce 1997 účastnila soutěže Miss Internet a skončila jsi druhá. Jak jsi se k soutěži dostala a co ti soutěž dala (popř. vzala)?

Za moji účast v soutěži Miss Internet může, jako za spoustu dalších věcí, Adam Hauner. Začal mne pošťuchovat s tím, ať se klidně přihlásím, že v Miss Internet nejde o sexy postavu majitelky, ale o pěkné stránky a internetově gramotné slečny, které si ty stránky vytvoří. Jak se později ukázalo, zas tak moc pravda to nebyla (letos tuto soutěž dokonce vyhrála slečna, která toho o Internetu ví pramálo a soutěžní stránky jí vytvořil kamarád). Takže by se dalo říct, že mi soutěž vzala některé iluze ;) Musím nicméně uznat, že soutěž samotná, stejně jako věci s ní spojené, byly cennou zkušeností.

2. Jaké tři věci bys s sebou vzala na pustý ostrov?

Nějak si myslím, že člověk se na pustý ostrov nevydává dobrovolně, takže nemá čas se na to patřičně vybavit, a potom v nouzi nejvyšší bere to, co je zrovna po ruce. Ale kdybych si před ztroskotáním a následným vyplavením na pustý ostrov mohla vybrat co s sebou, tak by to byla nějaká větší knihovna, pořádné boty a kvalitní nůž, čistě pro případ, že by ostrov nebyl tak úplně pustý ;)

3. Co si myslíš o mužích trávících většinu času u monitoru? Většina dívek se na ně nedívá příliš s pochopením.

No to jste se zeptali té pravé :)) Právě takoví muži totiž převládají mezi mými kamarády, které jsem původně potkala na Internetu, a potom jsme se spřátelili i v RL (real life). Myslím si, že hodně závisí na tom, co u toho monitoru dělají. Pokud většinu svého volného času pouze gamesí, tak slečnám doporučuji zaměřit svou pozornost na jiný objekt. Ale pokud programují, nebo dělají nějakou grafiku - prostě něco konstruktivního a v dalším okně ještě visí na nějaké bbs, chatu nebo IRCčku, dá se s nimi navázat rozumná řeč. Ostatně většina takových chlapců stejně dřepí u počítače proto, že nemají nikoho, s kým by šli do kina nebo na výlet. A jakmile nějakou slečnu klofnou nebo ona klofne je :), hodin trávených u počítače rapidně ubude...

4. Jak už jsem se zmínil, většina žen a dívek počítače v lásce nemá a využívá je jen minimálně. Co bys jim vzkázala?

Nebojte se počítačů, je s nimi legrace. A když už se něco pošpatní tak, že s tím samy nehnete, vždycky je tu naděje, že vás přijde zachránit nějaký sličný technik nebo lektor :)

Miss Internet

Od roku 1996 se každoročně koná soutěž dívčí krásy spojená s Internetem a nazvaná trefně Miss Internet. I letošní rok nebude v tomto ohledu výjimkou. Nový ročník startuje právě v měsíci březnu a detailní informace můžete vyhledat na oficiálním webu (www.cybermiss.cz) pořadatele soutěže, kterým je pan Jan Fikáček.

Zajímá vás, čím se Miss Internet liší od ostatních soutěží krásy? Jde o to, že dívkám přihlášeným do soutěže, nestačí být pouze krásné, ale také zběhlé v ovládání Internetu. Hlavní soutěžní disciplínou je totiž představení vlastní webové stránky, která v prvé řadě dívku v soutěži prezentuje. Na základě aspektů krásy a dovednosti pak odborná porota vybírá Královnu Internetu a dvě Princezny Internetu. Přihlásit se do soutěže může kterákoliv dívka libovolného věku či rodinného stavu. Detaily o pravidlech naleznete na webu soutěže.

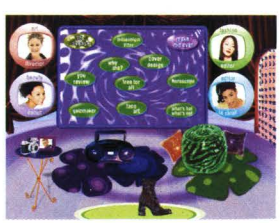
Uživatelé Internetu se mohou zapojit do hlasování o Miss Sympatie.

Nový ročník byl slavnostně zahájen 20. 3. v 18 hodin na Žižkovské věži. Do soutěže se lze samozřejmě přihlásit (podrobnosti na webu pořadatelů). Uzávěrka přihlášek je až 1. 9. 1999, takže času je spousta. První soutěžící lze shlédnout již na domovské stránce soutěže. Přejeme všem dívkám štěstí a věříme, že nám letošní vítězka věnuje interview. **-pž-**

Girl Games - profil „dívčí“ softwarové firmy

Ve světě vývojářů softwaru jsou bílou vránou. Firma, kterou tvoří především ženy a která se zaměřila snad na vše pro mladé dívky od 8 do 18-ti let. Vymýšlejí vše od hraček až po interaktivní CD-ROMy. Jejich posledním počinem byla aplikace Teen Digital Diva*, distribuovaná na konci minulého roku společností Activision. CD-ROM, vytvořený na základě časopisu Teen, obsahuje pět programů, ve kterých si mladé slečny mohou vyzkoušet tvorbu make-upů, úpravy účesů, návrhy šatů, objevit nová tetování, nechat si vytvořit horoskop nebo si okusit záludné kvízy. Program také láká k tvorbě článků, takže se může stát odrazovým můstkem pro mladé novinářky.

Takto vypadá obrazovka, kterou se vám Girl Games web přihlásí.



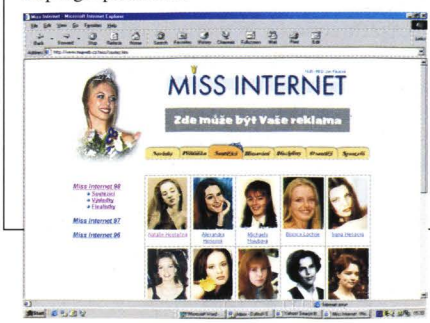
Teen Digital Diva: Obrázek z dema, které naleznete na našem CD.

Důležitou součástí prezentace “dívčí” firmy, která v minulosti získala za svou práci několik cen, jsou její webové stránky. Jsou to stránky s typicky holčičí grafikou, obsahující skutečně hutnou sbírku toho, po čem srdce pubertální děvy zatouží. Najdete tu povídky, básně, hádanky, je tu možnost ke všemu se vyjádřit, poslat virtuální pohled nebo se zúčastnit ankety typu: “co dělám, když je mi smutno”. Pokud máte pocit, že předchozí věta zněla ironicky, pak jste, milé dámy, na omylu. Jsem skutečně přesvědčen, že web Girl Games obsahuje materiál, který pro mnohé holky v určitém věku může být životně důležitý (tohle taky nebyla ironie). **-pž-**

TÉMA MĚSÍCE

webový mix

www.girlgames.com
www.cybermiss.cz
www.missmodel.cz
www.panika.cz
http://chris.simplenet.com/enya.html
http://netra.medea.cz/lucie
www.muzika.cz
www.access.digex.net/~perforat/perforations.html
http://cust-www.czn.cz/volejbal
www.romeoandjuliet.com
www.modeling.cz/index.phtml
www.virtualni.zpevnik.cz
http://vjecy.terminal.cz
www.caesar.cz/lunetic
www.girl-talk.com
www.geocities.com/EnchantedForest/Dell/8761
http://girlpress.com

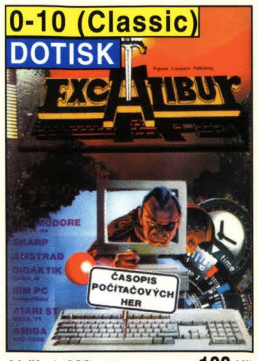


Excalibur

* Na Excalibur CD 69 najdete Seventh Avenue - zde si užijete zábavu ve světě módy a Make Me Over! - svět líčení a účesů.

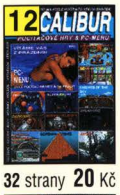
Excalibury do sbírky

Není snad tvá sbírka Excaliburů kompletní? Nevadí, máš možnost si ji za výhodné ceny doplnit.
Aktuální ceny časopisů bez CD jsou uvedeny u obrázků jednotlivých čísel.



11 čísel, 292 strany 190 Kč

32 strany 20 Kč



32 strany 20 Kč

32 strany 20 Kč

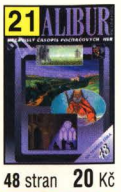
32 strany 20 Kč

36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

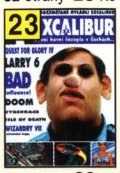
32 strany 20 Kč

32 strany 20 Kč



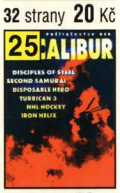
48 stran 20 Kč

52 strany 20 Kč

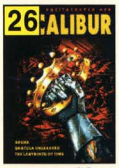


52 strany 20 Kč

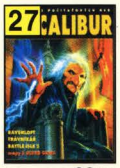
32 strany 20 Kč



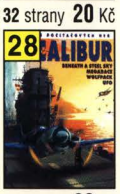
36 stran 20 Kč



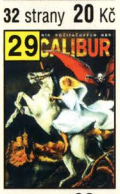
36 stran 20 Kč



36 stran 20 Kč



36 stran 20 Kč

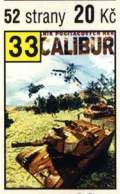


36 stran 20 Kč

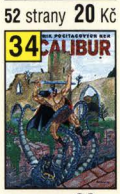
36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč



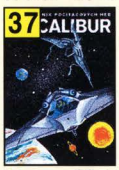
36 stran 20 Kč



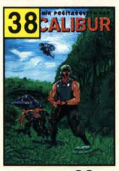
36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

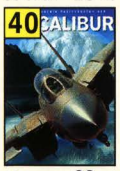


36 stran 20 Kč



36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

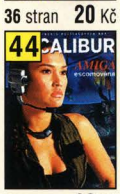


36 stran 20 Kč

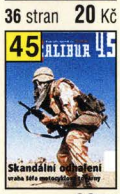
36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

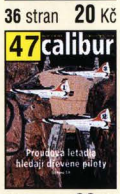


32 strany 20 Kč

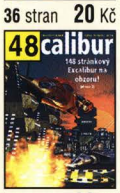


32 strany 20 Kč

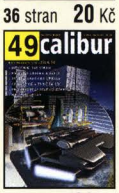
32 strany 20 Kč



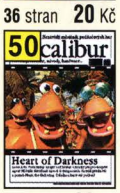
32 strany 20 Kč



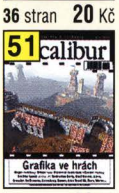
32 strany 20 Kč



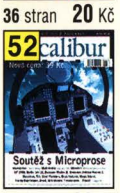
32 strany 20 Kč



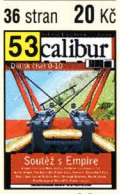
148 stran 20 Kč



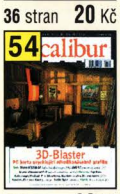
148 stran 20 Kč



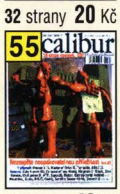
100 stran 20 Kč



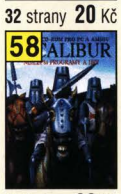
100 stran 20 Kč



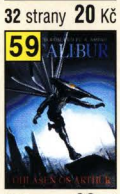
100 stran 20 Kč



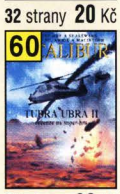
100 stran 40 Kč



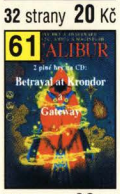
100 stran 20 Kč



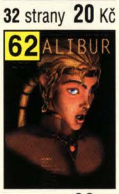
100 stran 20 Kč



84 strany 20 Kč



84 strany 20 Kč



100 stran 20 Kč

100 stran 60 Kč

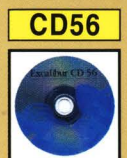
Velká série
Excalibur 11 - 62
(kromě vyprodaných čísel a Ex55)
za pouhých 490 Kč!

12 ks CD-ROM: pouze 480 Kč!

Excalibur CD série

Doplň si svou sbírku CD! Můžeš mít Excaliburu CD 56 - 67 za pouhých 480 Kč, tedy jedno CD za 40 Kč! Jednotlivá CD stojí 75 Kč.

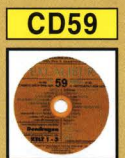
75 Kč



75 Kč

75 Kč

75 Kč

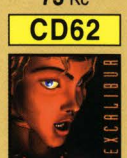


75 Kč

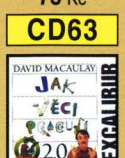
75 Kč

75 Kč

75 Kč



75 Kč

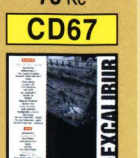


75 Kč

75 Kč

75 Kč

75 Kč



75 Kč

Nenech si ujít

CD68 + časopis

Líbil se ti poslední Excalibur CD 69 a nemáš CD 68? Pak neváhej a rychle si ho objednej, protože zásoby se tenčí!

100 stran + CD 120 Kč

Jak získat nabízené tituly?

❶ Na zadní část **složenky typu C** (k dostání na poště) do ***„Zprávy pro příjemce"*** napiš za co a kolik platíš a připočítej poštovné a balné 30 Kč. Pokud chceš zaslat zásilku doporučeně, připočti ještě 20 Kč. ❷ Výslednou částku poukaž na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1**. ❸ Zaplacené časopisy obdržíš do 14 dnů poštou.

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (příklad)

Excalibur CD série	= 480 Kč
Excalibur 20-27,50, 51	= 200 Kč
poštovné a balné	= 30 Kč
CELKEM	**730 Kč**

Tato nabídka platí do konce května 1999.

dotazy: tel. 02 / 66 71 23 15 - 6 mezi 9. a 15. hodinou

Chceš 600 korun?

Tak si předplať

Excalibur!

Proč platit 1.800 Kč za 12 čísel, když totéž můžeš mít za 1.200 Kč?

Předplatitíš-li si Excalibur s CD-ROM, ušetříš 600 Kč ročně. Zatímco jiní za Excalibur u stánku zaplatí 150 Kč, Tobě bude doručen až domů za pouhých 100 Kč! Stejně jako ostatní čtenáři dostaneš ke každému Excaliburu s CD-ROM dárek, např. druhý CD-ROM. Staň se předplatitelem Excaliburu i Ty! Zvýhodněné předplatné na 12 čísel stojí 1200 Kč, doporučeně 1440 Kč. Přidej se k nám!

Platbu proveď složenkou „C“ (k dostání na poště). Adresát: PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.

Dotazy: tel. 02 / 66 71 23 15 - 6